MACINTOSH • AMIGA • IBM PC • GRY TELEWIZYJNE i KONSOLE

100 STRON
Gry Telewizyjne i Konsole

SECRET SERVICE

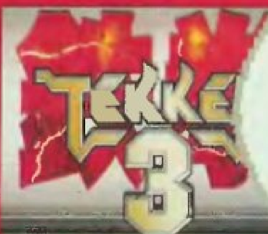
LUTY
(2/97)

INDEX 321052
ISSN 1230-7726
CENA 3 zł 60 gr

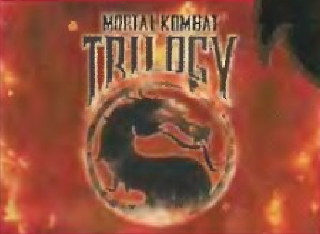
TEKKEN 3
VIRTUA FIGHTER 3
SUPER STREET FIGHTER
MORTAL KOMBAT TRILOGY
STREET FIGHTER ALPHA
CAPITAL PUNISHMENT
WWF IN THE HOUSE

KARNAWAŁ TRWA
&
THE TRUTH IS OUT THERE

43



TEKKEN 3



MK TRILOGY



SF ALPHA 2

BIGGEST SELLING COMPUTER GAMES MAGAZINE IN EUROPE

ISSN 1230-7726



Grafika: Larry 7 (Pegaz Axe)

SECRET SERVICE CD

PLAYABLE DEMO: ... Blast • ... War • ... Court • ... Imperium • ... Power F1 • Tennis • Terracide • Batman: The Arcade Game • GeneWars • Game Guru • Heroes of M&M 2 • Lemmings 3D • Master of Orion • NHL '96 • Privateer 2 • Red Alert • Syndicate Wars • Tomb Raider • Toy Story • WarHammer • A-10 Cuba • Age of Rifles • Age of Sail • Battlecruiser • Antietam • Battleground: Waterloo • Daggerfall • Destiny • Settlers 3 • Marathon • Manager • Air Warrior • Comanche 3 • Confirmed • Galactica • M1A2 Abrams • Rebal Moon Rising • Warbreed • Cover Girl Poker • CHEATY: Albion • Diablo

Wszystkie prawa autorskie i prawa producenta zastrzeżone. Wykorzystywanie materiałów tylko za zgodą redakcji.



PODWÓJNE KŁOPOTY
Buda Tuckera
całkowicie po polsku



Redaktor naczelny
Marcin Przasnyski

Z-ca red. nacz.
Waldemar Nowak

Sekretarz redakcji:
Rafał Gałecki

Zespół redakcyjny:
Łukasz Bura, Andrzej Cwalina, Dariusz Góralski, Marcin Kamil Górecki. Paweł Jankowski, Lech Kalwas, Robert Korzeniewski, Piotr Mańkowski, Jacek Marczewski, Kamil Mętrak, Maciej Ogiński, Krzysztof Papliński, Piotr Pawlak, Paweł Sikora, Bogdan Wiciński

Design & DTP
STUDIO ProScript, Pegaz Ass® Design Group
Waldemar Nowak, Jacek Piekarek, Adam Andrzejewski

Druk
UNIPROM, Warszawa, ul. Mińska 67/69

Nakład 155.000 egz.

Adres redakcji
00-800 Warszawa 66
skr. poczt. 21
tel./fax (0-22) 624-91-47 (godz. 9^{00}-16^{00})
e-mail: secserv@polbox.com.pl

Wydawca: ProScript Sp. z o.o.

Witajcie po raz drugi w Nowym Roku!

Tym razem Rzut Okiem nieco inny od poprzednich. Zamiast skrótowo opisywać gierki, które ukażą się w nieokreślonej przyszłości, zdecydowaliśmy się zamieścić listę wszystkich zapowiadanych dotychczas gier. Zarówno tych, które pojawią się niebawem, jak i tych, których wydanie zapowiadano już ładnych parę lat temu. Może ktoś z was przypomni sobie nagle - ach, DUNGEON KEEPER, faktycznie, coś takiego miało być! W każdym razie powinniście mieć teraz dobre rozeznanie w temacie „nowych" gier i nie przeżyjecie zaskoczenia, kiedy nagle, ni stąd ni zowąd, pojawi się np. QUEST FOR GLORY 5. Screenów ze zrozumiałych względów nie ma, ale za to zmieściła się pełna (?) lista. Pozostaje odszukać ciekawe tytuły czy kontynuacje ulubionych gier i, uzbrajając się w cierpliwość, czekać, czekać, czekać...

Natomiast „W Przygotowaniu" mamy dla was kilka miłych niespodzianek i wiele ładnych screenów. W tym miesiącu na warsztat poszły JEDI KNIGHT, czyli DARK FORCES 2, oraz CITY OF THE LOST CHILDREN. Natomiast w bieżącym KOMBAT KORNER znajdziecie również coś z Rzutu Okiem - trzy kombatowe „trójki" - TEKKEN 3, STREET FIGHTER 3 i VIRTUA FIGHTER 3. Jak to mówi Gulash, wszyscy ostatnio nauczyli się już liczyć do trzech.

21ST CENTURY ENTERTAINMENT
AIRPORT'97 (strategiczna)

3DO I NEW WORLD COMPUTING
ARMY MEN (strategiczno-zręcznościowa)
BLADEFORCE (zręcznościowa)
GALACTIC CONQUEST: PORTAL SUCCESSION (strategiczna s-f)
HEROES OF MIGHT & MAGIC 2 EXPANSION PACK (strategiczna)
MIGHT & MAGIC 6 (RPG)
NITRO RACERS (zręcznościowa)
RED SECTOR
STAR FIGHTER (zręcznościowa)
SUBTERRANEAN

7TH LEVEL
DOMINION (strategia w czasie rzeczywistym)
HELICOPS (zręcznosciowa)
G-NOME (zręcznościowa, walki robotów)
RETURN TO KRONDOR (RPG)

ACCESS
LINKS PRO (sportowa)
TRANCE: A TEX MURPHY INTERACTIVE MOVIE (przygodowa, 1998)

ACCLAIM ENTERTAINMENT
BATTLE SPORT (sportowa)
CONSTRUCTOR (strategiczna 3D)
CROW: CITY OF ANGELS (zręcznościowa)
MAGIC: THE GATHERING: BATTLEMAGE (karciana)
NIGHT OF THE MONSTERS
IRON & BLOOD (TAKE 2, mordobicie)
SPACE BUNNIES MUST DIE!
SPACE JAM (sportowa)
STRATOSPHERE (strategia w czasie rzeczywistym)
X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM (zręcznościowa)

ACCOLADE
DIRT RACE: XTREME (wyścigi)
HARDBALL 6 (sportowa)
JACK NICKLAUS GOLF '97 (golf)
NFL LEGENDS FOOTBALL'97 (sportowa)
TEST DRIVE: OFF-ROAD (wyścigi)

ACTIVISION
BLAST CHAMBER (zręcznościowo-logiczna)
BLOOD OMEN: THE LEGACY OF KAIN
DARK REIGN: THE FUTURE OF WAR (strategiczna)
ELK MOON MURDER 2: SACRED GROUND (przygodowa)
INTERSTATE'76 (wyścigi)
NETSTORM (zręcznościowa strategia)
PITFALL 3D (zręcznościowa 3D)
PLANETFALL 2: THE OTHER SIDE OF FLOYD

ADVENTURE SOFT
FEEBLE FILES (przygodowa)
SIMON THE SORCERER 3 (przygodowa)

APOGEE / 3D REALMS
BALLS OF STEEL (pinball)
BLOOD (strzelanina 3D)
DUKE NUKEM FOREVER (strzelanina 3D)
DUKE NUKEM 3D 2 (strzelanina 3D, 1998)
PREY: IF YOU DON'T COME BACK, THEY WILL! (strzelanina 3D, 1998)
RAVAGER (zręcznościowa)
SHADOW WARRIOR (strzelanina 3D)
STARGUNNER (zręcznościowa)

AVALON HILL
ACHTUNG! SPITFIRE (strategiczna)
HISTORY OF THE WORLD
PANZERBLITZ (strategiczna)
TANK RESISTANCE 2024

BETHESDA SOFTWORKS
10TH PLANET: TERROR FROM BEYOND PLUTO (symulacja)
ELDER SCROLLS 3 (RPG, 1998)
X-CAR: EXPERIMENTAL RACING (wyścigi)

BLIZZARD
SHATTERED NATIONS
STARCRAFT (strategia w czasie rzeczywistym)
WARCRAFT 3 (strategia w czasie rzeczywistym, 1998)

BLUE BYTE SOFTWARE
CHEWY: ESCAPE FROM F5 (przygodowa)
EXTREME ASSAULT (zręcznościowa symulacja)
SETTLERS: MISSION DISC (strategiczna)

BRODERBUND
FREE ENTERPRISE
JOURNEYMAN PROJECT 3 (przygodowa)
LAST EXPRESS (przygodowa)
OUTRAGE 3D (RAVEN SOFTWARE, zręcznościowa)
RIVEN: SEQUEL TO MYST (przygodowa)
TONE REBELLION
WAR BREEDS (strategia w czasie rzeczywistym)
WARLORDS 3 (strategiczna)

BULLFROG
CREATION (strategia podwodna)
DUNGEON KEEPER (anty-RPG)
POPULOUS 3 (strategia)
THEME HOSPITAL (ekonomiczna)

CODE MASTERS
JONAH LOMU RUGBY (sportowa)
MICRO MACHINES 3 (zręcznościowa)
SAMPRAS EXTREME (sportowa)

CYBERDREAMS
HUNTERS OF RALK 3D (RPG)
BLUE HEAT (przygodowa)
ARES RISING (symulacja s-f, 1998)
STEPHEN KING'S THE DARK HALF: ENDSVILLE
WES CRAVEN'S PRINCIPLES OF FEAR (przygodowa)

EIDOS INTERACTIVE
AH-64A APACHE (symulacja)
BERZERKER 3D (zręcznościowa)
CONFIRMED KILL (symulacja)
CONQUEST EARTH (symulacja)
DEATHTRAP DUNGEON (RPG)
FLYING NIGHTMARES 2 (symulacja)
POWER F1 (wyścigi)
STEEL LEGIONS (strategiczna)
TERRACIDE (zręcznościowa s-f)

ELECTRONIC ARTS
688 ATTACK SUB 2 (symulacja)
A FORK IN THE TALE (ANY RIVER, film interaktywny)
FLYING SAUCER (ANY RIVER)
ANDRETTI RACING'97 (wyścigi)
CLONED WITHOUT A CLUE
DARKLIGHT
FIFA SOCCER MANAGER (strategiczna)
LITTLE BIG ADVENTURE 2 (ADELINE S., przygodowa)
MOTO RACER (DELPHINE S., wyścigi)
PANDEMONIUM (CRYSTAL DYNAMICS, zręcznościowa)
SOVIET STRIKE (zręcznościowa)

EMPIRE INTERACTIVE
AGE OF IRONCLADS (strategiczna)
AGE OF OARS (strategiczna)
BATTLEGROUND 6: BORODINO (strategiczna)
BATTLEGROUND 7: BULL RUN (strategiczna)
BATTLEGROUND 8: MIDDLE EAST (strategiczna)
EXTREME STREET HOCKEY (sportowa)
MIG ALLEY (ROWAN, symulacja)
PRO PINBALL: TIMESHOCK (pinball)
THE GOLF PRO (golf)

EPIC MEGAGAMES
7TH LEGION (strategia w czasie rzeczywistym)
AGE OF WANDERS (strategiczna)
CURLY'S ADVENTURE (przygodowa)
JAZZ JACKRABBIT 2 (zręcznościowa)
ONE MUST FALL 2.0 (mordobicie)
UNREAL (strzelanina 3D)

FOX INTERACTIVE
ALIENS VS. PREDATOR (zręcznościowa 3D)
BLUESTAR 3D (RPG)
DIE HARD TRILOGY (zręcznościowa)
HELLRAISER: VIRTUAL HELL (przygodowa)
ID4: INDEPENDENCE DAY GAME (zręcznościowa)
SIMPSONS VIRTUAL SPRINGFIELD (przygodowa)
X-FILES: THE GAME

GAMETEK
ABDUCTION
AYSO SOCCER'97: WORLD CHALLENGE (sportowa)
DARK COLONY: LEGACY OF THE ANCIENTS (strategia w czasie rzeczywistym)
MERCENARY
SOUL HUNT (wyścigi)

GREMLIN INTERACTIVE
HARDWAR (zręcznościowa 3D)
RE-LOADED (zręcznościowa)
SANDWARRIORS (zręcznościowa 3D)

GT INTERACTIVE
ADAM'S PINBALL (pinball)
ANGEL (SCAVENGER, zręcznościowa)
BLACK CRYPT PC (RAVEN SOFTWARE, RPG)
WAR GODS (mordobicie)
FLIGHT SIMULATOR 5.0: ITALY SCENERY PACK (symulacja)
HEXEN 2 (strzelanina 3D)
IMPERIUM GALACTICA (strategiczna)
INTO THE SHADOWS (SCAVENGER, RPG/mordobicie)
NFL FOOTBALL: AIKMEN (sportowa)
OPEN ICE (sportowa)
REBEL MOON RISING (zręcznościowa 3D)
SOUL STORM (RPG)
STAR COMMAND REVOLUTION (strategia w czasie rzeczywistym)
TERMINUS (SCAVENGER, zręcznościowa)
TIGERSHARK (zręcznościowa)

INTERACTIVE MAGIC
AIR WARRIOR 2 (symulacja)
IF-22 AIR SUPERIORITY FIGHTER (symulacja)
FALLEN HAVEN (strategiczna)
GREAT BATTLES OF ALEXANDER (strategiczna)
HARPOON CLASSIC'97 (symulacja)
M1A2 ABRAMS (symulacja)

INTERPLAY
ATLANTIS: THE LOST TALES (CRYO, przygodowa)
BOMBERMAN (zręcznościowa)
DELIRIUM
DESCENT 2: THE INFINITE ABYSS (zręcznościowa 3D)
DESCENT MISSION BUILDER (edytor)
DESCENT TO UNDERMOUNTAIN (3D RPG)
DIE BY THE SWORD (mordobicie)
DRAGON DICE (strategia fantasy)
FALLOUT: A GURPS POST-NUCLEAR ADVENTURE (RPG)
MDK (SHINY, zręcznościowa)
NORSE BY NORSEWEST: RETURN OF LOST VIKINGS (VIKINGS 2)
OF LIGHT AND DARKNESS (przygodowa)
REDNECK RAMPAGE (XATRIX, zręcznościowa 3D)
STAR TREK: STARFLEET ACADEMY (przygodowa)
STONEKEEP 2 (RPG)
TEMPEST X
VIRTUAL POOL'98 (bilard, 1998)
VR SPORTS: BASEBALL (sportowa)
VR SPORTS: GOLF '97 (golf)
WATERWORLD: THE QUEST FOR THE DRYLAND (strategiczna)

LEGEND ENTERTAINMENT
CALLAHAN'S CROSSTIME SALOON (przygodowa)

LOOKING GLASS TECHNOLOGIES (wydaje VIRGIN INTERACTIVE)
BRITISH OPEN GOLF (sportowa)
DARK PROJECT (RPG)
FLIGHT UNLIMITED 2 (symulacja)

LUCASARTS
CURSE OF MONKEY ISLAND (przygodowa)
JEDI KNIGHT: DARK FORCES 2 (strzelanina 3D)
MORTIMER AND THE RIDDLES OF THE MEDALLION (przygodowa)
OUTLAWS (zręcznościowa 3D)
REBELLION: THE STAR WARS STRATEGY GAME (strategiczna)
X-WING VS. TIE FIGHTER (symulacja s-f)

MAXIS
CRYSTAL SKULL (przygodowa)
MARBLE DROP (logiczna)
SIMCIRCUS (symulacja)
SIMCITY 3000 (strategiczna)
SIMGOLF (symulacja)
STREETS OF SIM CITY (strategiczna)

MICROPROSE / SPECTRUM HOLOBYTE
AGENTS OF JUSTICE (strategiczna)
BATTLETECH: HONOUR BOUND (symulacja s-f)
CIVILIZATION 3 (strategiczna, 1998)
EUROPEAN AIR WAR (symulacja)
FALCON 4.0 (symulacja, 1998)
MAGIC: THE GATHERING (strategiczna, karciana)
STAR TREK: GENERATIONS (zręcznościowo-przygodowa)
X-COM 3: APOCALYPSE (strategiczna)

MICROSOFT
AGE OF EMPIRES (strategiczna)
BATTLE MASTER
CONDEMNED
DEVIL'S OWN
JET MOTO (zręcznościowa)
JURASSIC PARK 2: THE LOST WORLD (zręcznościowa)

METALTEK
REACH FOR THE STARS 2 (strategiczna)
SCAR

MINDSCAPE
AARON VS. RUTH: ALL-TIME SUPERSTARS BASEBALL (sportowa)
DARK EARTH (przygodowa)
DEATHWARE
DRAGON LORE 2 (CRYO, przygodowa)
DREAM 18: GOLF THE WORLD (sportowa)
FANATIC FISHING (sportowa)
MARVEL 2099
THRESHOLD

NOVALOGIC
COMANCHE 3 (symulacja)
ARMORED FIST 2 (symulacja)
WEREWOLF VS. COMANCHE 2.0 (zręcznościowa)

OCEAN
DREADNOUGHT (zręcznościowa)
MISSION: IMPOSSIBLE
TFX 3: F22 (symulacja)
ULTRACHOPPER
PROJECT AIROS (strategiczna)
SHATTERED REALITY (symulacja s-f)
GUTS'N'GARTERS (zręcznościowa)

ORIGIN
CRUSADER: NO MERCY (zręcznościowa)
WING COMMANDER 5 (symulacja s-f)
SILVER HEART
ULTIMA 9: ASCENSION (RPG)
ULTIMA ONLINE: SHATTERED LEGACY (RPG)

PHILIPS
BATTLE SLAYER
BLOODLUST
DEMON DRIVER (zręcznościowa)
LABYRINTH OF CRETE
Q.A.D. (zręcznościowa)

PSYGNOSIS
ESCTATICA 2 (zręcznościowa)
F1 WORLD CHAMPIONSHIP RACING (wyścigi)
LEAGUE OF PAIN
THE FALLEN (zręcznościowa)
SENTIENT (przygodowa RPG)
ZOMBIEVILLE (przygodowa)
WIPEOUT 2097 (zręcznościowa)

SCI
CARMAGEDDON (zręcznościowa)
HOPKINS FBI (przygodowao-zręcznościowa)

SEGASOFT
BUG TOO (BUG 2, zręcznościowa)
EMPEROR OF THE FADING SUN (strategiczna s-f)
GARFIELD THE CAT (zręcznościowa)
NIGHTS. IN THE DREAMS (zręcznościowa)
OBSIDIAN (ROCKET SCIENCE, przygodowa)
SACRED POOLS (przygodowa)
SCUD: THE DISPOSABLE ASSASSIN
SPACE BAR (ROCKET SCIENCE, przygodowa)
THREE DIRTY DWARVES (zręcznościowa)

SIERRA
3D ULTRA MINI GOLF (sportowa)
BETRAYAL IN ANTARA (RPG)
BIRTHRIGHT: THE GORGON'S ALLIANCE (strategiczna RPG)
CAPTIVES (IMPRESSIONS, strategiczna)
CLOAK: THE NAKED MIND (przygodowa)
EARTHSIEGE 3 (zręcznościowa symulacja)
FRONT PAGE SPORTS: FOOTBALL PRO'97 (sportowa)
FRONT PAGE SPORTS: GOLF (golf)
GABRIEL KNIGHT 3 (przygodowa)
KING'S QUEST 8: THE MASK OF ETERNITY (przygodowa)
MISSION FORCE: CYBERSTORM 2 (strategiczna)
OUTPOST 2: COLONIAL REBELLION (strategiczna)
POLICE QUEST: SWAT 2 (przygodowa)
QUEST FOR GLORY 5: DRAGON FIRE (przygodowa)
RAMA 2 (przygodowa)
RED BARON 2 (symulacja)
SHIVERS 2: HARVEST OF SOULS (przygodowa)

SIRTECH
AN ODDYSSEY (RPG)
ROA: SHADOWS OVER RIVA (RPG)
TROPHY CASE (sportowa)
WIZARDRY 8 (RPG)

SSI
AGE OF RIFLES: CAMPAIGN DISC (strategiczna)
ALEXANDER THE GREAT (strategiczna)
BUCCAANEER (strategiczna)
EPIC WARHAMMER 40K (zręcznościowa)
IMPERIALISM (strategiczna)
INTELLIGENCE GAME
PACIFIC GENERAL (strategiczna)
PANZER GENERAL'97 (strategiczna)
PHILIP MARLOWE (przygodowa)
SOLDIERS AT WAR (strategiczna)
STEEL PANTHERS 3 (strategiczna)
WAR WIND 2 (strategia w czasie rzeczywistym)

UBI SOFT
ALEXI LALAS RED HOT SOCCER (sportowa)
P.O.D. (wyścigi)
RAYMAN 2 (zręcznościowa)
STREET RACER DELUXE (wyścigi)

VIACOM NEWMEDIA
AEON FLUX (CRYO, zręcznościowo-przygodowa)
ARCHMAGE: WAR OF THE WIZARDS (RPG)
BEAVIS & BUTT-HEAD: CALLING ALL DORKS (zręcznościowa)
BEAVIS & BUTT-HEAD: LITTLE THINGIES (zręcznościowa)
BEAVIS & BUTT-HEAD: WIENER TAKES ALL (quiz)
DEATHDROME (zręcznościowa 3D)
ENEMY NATIONS: BATTLE FOR THE LAST PLANET (strategiczna)
JOE'S APARTMENT (zręcznościowo-przygodowa)
REX
SNOW CRASH (zręcznościowa)
STAR TREK: VOYAGER (przygodowa)
THE DIVIDE: ENEMIES WITHIN (zręcznościowa)

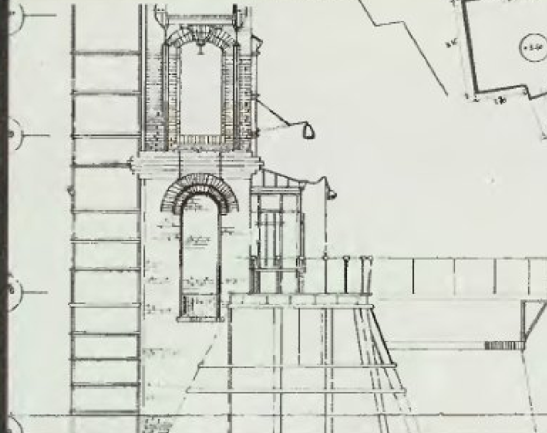
VIRGIN INTERACTIVE
4-4-2 (ARC DEVELOPMENTS)
7TH GUEST 3 (TRILOBYTE, logiczna)
AGENT ARMSTRONG (KING OF THE JUNGLE)
AGILE WARRIOR F-3X (zręcznościowa)
ALIEN ALLIANCE (strategiczna)
AQUA'TAK (zręcznościowa)
BLADE RUNNER (WESTWOOD, przygodowa, 1998)
CADDY HACK: HAUNTED MINIATURE GOLF (sportowa)
CASTLE (TRILOBYTE)
C&C: SOLE SURVIVOR (WESTWOOD, strategia on-line)
C&C 2: TIBERIUM SUN (WESTWOOD, zręcznościowo-strategiczna)
CYBERIA 3 (XATRIX, zręcznościowa)
DIGITAL FUSION
DOG EAT DOG (TRILOBYTE)
ESCAPE FROM LA
GALACTIC MIRAGE (FIRESTORM PRODUCTIONS)
GRAND SLAM'97 (sportowa)
HEART OF DARKNESS (zręcznościowa)
IGNITION (UDS)
JOHNNY QUEST
LANDS OF LORE 2: GUARDIANS OF DESTINY (RPG)
NEO HUNTER (zręcznościowa)
PROJECT DNA (TRILOBYTE)
PROPAGANDA (strategiczna)
RIVERS OF DAWN (RPG)
SABRE ACE
SUB CULTURE (CRITERION, zręcznościowa)







W grze występuje ponad czterdzieści postaci, które są trójwymiarowymi obiektami poruszanymi w czasie rzeczywistym.



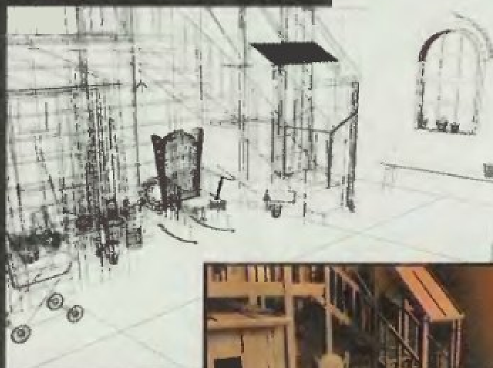
Zanim przystąpiono do modelowania, architekci zaprojektowali układ wszystkich ścian, okien, schodów oraz szczegóły architektoniczne. Gdybym nie zobaczył, to bym nie uwierzył, że można z taką perfekcją pochodzić do zaprojektowania „dekoracji" do gry komputerowej. Uniżenie chylę czoła – Pegaz Ass.

THE CITY OF LOST CHILDREN

W PRZYGOTOWANIU



Mało kto zauważył w kinach francuski film „Miasto Zaginionych Dzieci", autorstwa panów Jeunet i Caro, którzy dwa lata wcześniej zabłysnęli dzięki „Delicatessen". Wyświetlano go bardzo krótko i w niewielu kinach, miał też znacznie mniejszy oddźwięk. A szkoda, bo dla kogoś, kto szuka w filmach czegoś więcej niż mięśni i wybuchów, „Miasto Zaginionych Dzieci" jest przeżyciem niezapomnianym.



Gracze są ludźmi bardziej wybrednymi, dlatego firma PSYGNOSIS nie wahała się przygotować komputerowej wersji „Miasta". Pracuje nad nią studio zlokalizowane we Francji, gdzie przebywa sam Marc Caro. Gra powstaje jako klasyczna przygodówka z ciężkim, psychodelicznym klimatem i niezwykle sugestywną grafiką. Jak pamiętamy, akcja rozgrywała się w brudnym mieście wyrastającym wprost z trującej wody, które dla potrzeb gry wyrenderowano w wysokiej rozdzielczości. Grafika powstawała z użyciem programu SOFTIMAGE, który jest o kilka klas bardziej zaawansowany niż obiegowe 3D STUDIO.





Bohaterem gry jest dwunastoletnia sierota Miette, przywódczyni miejscowej szajki dzieci. W oryginale, w wyniku splotu okoliczności pomagały one bezmyślnemu One, którego braciszek został porwany przez żyjącego na platformie wiertniczej Kranka – szaleńca kradnącego sny małym dzieciom. Tutaj wpleciono do tego motywy z „Delikatesów", zaś fabułę nagięto dla potrzeb gry. Nie przejmując się zbytnio szczegółami scenariusza, Marc Caro stworzył opowieść zupełnie nową.

CITY... jest grą smutną, przygnębiającą, bo taki jest jej klimat – stanowczo dla osób dorosłych, chociaż nie ma w niej krwi ani przemocy. Po prostu taki obraz przyszłego, zgniłego świata.

PSYGNOSIS
PC CD / PSX





Kolejne etapy tworzenia lokacji – od modelu trójwymiarowego do renderowanego obrazka. Dla potrzeb gry wymodelowano obszerne miasto z klkunastoma wnętrzami. W sumie powstało ponad 100 lokacji.





Tak rejestrowano ruch żywych aktorów w studio Motion Capture, by potem „przywiązać" go do zaprojektowanych postaci.







Czyżby miał nastąpić długo oczekiwany powrót łowcy nagród, Boby Fetta?

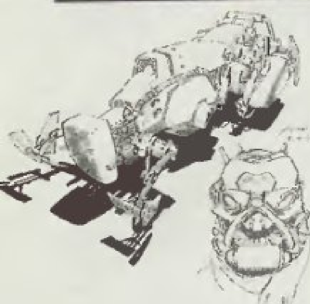


Jeden ze szkiców Petera Chana, pokazujący ogromną bazę walkerów

Kyle ucieka w swoim statku ze stolicy Imperium na Coruscant



W grze wystąpią też bojowe roboty AT-MT, które poznaliśmy w „Imperium Kontratakuje".



To przecież Tusken Rider (Pustynny Człowiek) w Speederze! Czyżby akcja gry przenosiła się na Tatooine, rodzinną planetę Luke'a?

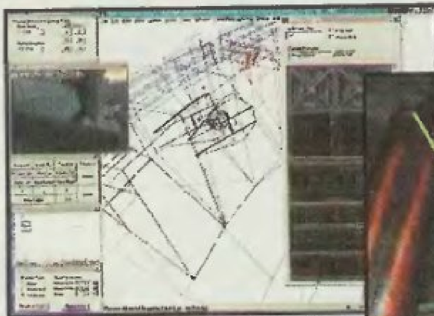
JEDI KNIGHT

W PRZYGOTOWANIU

DARK FORCES 2 nadchodzi wielkimi krokami! W JEDI KNIGHT gracz kierować będzie krokami Kyle'a Katarna, młodego najemnika wypełniającego szereg trudnych i niebezpiecznych misji dla rebelii. Kyle stopniowo odkrywa drzemiącą w sobie moc Jedi, która nakazuje mu powstrzymać siedmiu rycerzy Ciemnej Strony przed odkryciem nowych i nieznanych sił. Katarn musi wybrać stronę mocy, po której się opowie: ciemną lub jasną. Jeśli wybierze ciemną, dane będzie mu poznać olbrzymią Moc, lecz jego istnienie na zawsze utraci dobro. Jeśli opowie się za jasną stroną, będzie musiał postępować zgodnie z kodeksem Jedi i walczyć z wszelkimi formami zła. Którąkolwiek stronę wybierze Katarn, zmieni na zawsze oblicze galaktyki. Przeciwnikiem młodego najemnika jest Jerec, potężny Ciemny Jedi pełniący rolę przywódcy grupy. Sześciu niebezpiecznych Ciemnych Jedi czeka na jego rozkazy: walczący dwoma mieczami świetlnymi Boc, wyszkolony w walce psychicznej Sariss, używający Mocy przy każdej okazji Maw, groteskowe rodzeństwo Gorc i Pic oraz Yun, najmłodszy z Ciemnych, pragnący za wszelką cenę dowieść swej wierności dla Ciemnej Strony.

Całkowicie nowy, trójwymiarowy engine opisujący świat, nazwany „Sith", pozwala autorom na modelowanie ścian pod dowolnym kątem (podobnie jak w QUAKE czy TOMB RAIDER). Wszystkie występujące w grze obiekty są skonstruowane z teksturowanych polygonów, dzięki czemu wreszcie znikną wielkie piksele (właściwy renderujący enginie został nazwany „RenderDroid"). Jako przerywniki znajdziemy kręcone specjalnie dla potrzeb gry filmy (podobnie jak w REBEL ASSAULT 2), które wraz ze wspaniałymi rysunkami Petera Chana będą uzupełniać sekwencje walki.





Kawałek z edytora gry. Wyraźnie widać stojący w doku TIE Interceptor.

Trwają końcowe prace nad akcją walki na miecze świetlne, które mają uatrakcyjnić i tak wspaniale zapowiadającą



się grę. Planowana data wydania gry to luty 1997, razem z premierą filmu STAR WARS SPECIAL EDITION (w Polsce od 21 marca). Czujecie Moc?

LUCASARTS
PC CD / PSX



Kolejny szkic będący projektem olbrzymiego doku myśliwców. Wygląda na to, że kolejne poziomy będą naprawdę rozległe.



Fragment filmu przedstawiający walkę na miecze świetlne.

secret service cd

43

Ledwo skończyła się Gwiazdka i już człowiek myślał, że sobie co nieco odsapnie, a tu jak nie buchnie grom z jasnego nieba! Nowe gry, nowe zapowiedzi, nowe dema, beta-wersje, screeny... trzeba brać się do pracy. Dzięki temu CD'43 jak zwykle buzuje od nowości, o których warto w skrócie wspomnieć.

W sekcji DEMO (nie zwłok!) mamy w tym miesiącu aż 26 tytułów. Szczególną uwagę należy zwrócić na kilka z nich. AMULETS & ARMOR to coś dla fanatyków RPG, przy czym gierka jest dość nietypowa jak na standardowe role playing, gdyż prezentuje widok „first person perspective", doskonale znany wszystkim miłośnikom DOOM-owatych strzelanek. Pamiętacie RAVENLOFT? To coś w tym guście, tyle że o wiele lepsze. Masa potworów, czarów i przedmiotów magicznych. Skoro mowa o RPG, nie sposób wspomnieć o MAGIC: THE GATHERING, której demo również znajduje się na kompakcie. Tym razem w pełni playable (przy okazji przepraszamy za pomyłkę przed miesiącem). Gra wyszła ze stajni MICROPROSE i całkowicie opiera się na ultrapopularnej na całym świecie grze karcianej o tej samej nazwie. Wiecie, wspaniałe ilustracje na kartach, ściąganie many z lasów, bagien czy gór, potężne czary, przeróżne potwory i artefakty, tapowanie i te sprawy. Co ciekawe, ACCLAIM także wydaje MTG, tyle że z podtytułem BATTLEMAGE. Już niedługo przekonamy się, która z nich okaże się lepsza. Jak na razie, wciąż króluje stara, dobra, tekturowa karcianka. Jeśli demko wam się spodoba, to zagrajcie też w HEROES OF MIGHT & MAGIC 2. Ten tytuł powinni znać wszyscy miłośnicy gatunku fantasy i wielbiciele szeroko pojmowanej strategii w rodzaju WARLORDS. Zaznaczam, że druga część jest o niebo lepsza od swego poprzednika, większa, obfitująca w nowe elementy i co najmniej równie kolorowa. Natomiast prawdziwych strategów powinny zainteresować dwie produkcje: CIVIL WAR i CAVE WARS. Pierwsza to prawdziwa klasyka, zaś druga odwołuje się znów do wszędobylskiej fantasy – w podziemnych jaskiniach śmiertelny bój toczy 8 ras, mając do swej dyspozycji zarówno czary, jak i czołgi (!). Jeśli znudzi wam się dowodzenie, ruszcie do walki w pojedynkę, a to za sprawą cudownie miodnego CRUSADER: NO REGRET czy ASHES TO ASHES. Pierwszej gry nikomu rekomendować nie trzeba, a tytuł drugiej mówi sam za siebie.



MAGIC: THE GATHERING – karcianka na komputerze, hmm?



Jeśli ktoś lubi latać, to polecamy HELICOPS – rodzaj symulacji wymiatającej. W ogóle niemal każde demo na lutowym krążku pozwala na totalną wyżywkę – bić, zabić, wypruć flaki i wysadzić w powietrze! Ponad połowa to czysto action. Dla osób bardziej spokojnych, o nastrojach pacyfistycznych lub zmęczonych całodobową walką mamy przygodówkę OBSIDIAN, odlotowe flipery FULL TILT PINBALL 2 czy zdrową rywalizację na poziomie kosza, czyli FULL COURT PRESS NBA z taśmy MICROSOFT.

Prawdziwą ciekawostką i rarytasem jest natomiast RAPORT Z PRODUKCJI KATHARSIS – filmik opowiadający o powstawaniu tej gry (o niej samej pisaliśmy w SS'42 w dziale W Przygotowaniu). Szkoda że nie można jeszcze pograć, ale obejrzeć na pewno warto – robi wrażenie!

W Zapowiedziach jak zwykle same newsy. Ponieważ nie ma sensu zapowiadać Zapowiedzi, więc tylko spójrzcie na tapetę obok, żeby przeczytać spis, a potem rzućcie okiem na Rzut Okiem na płytce.

Przeglądając opisy gier znajdziecie nawet takie, których na łamach SS jeszcze nie było i być może wcale nie będzie. Czytaliście „Ramę" i/lub „Ramę II"? Prawdziwe hard s-f w doskonałym stylu Arthura C. Clarke'a. Ten czołowy pisarz amerykańskiej fantastyki maczał palce w produkcji gry zrobionej na podstawie jego książek. Niesamowity statek Ramów po raz drugi przelatuje przez System Słoneczny. Czy uda się go zbadać? No pewnie, zwłaszcza z opisem gry pod ręką! Z innej beczki, w tym numerzu za-



MUPPET TREASURE ISLAND – a gdzie jest Scooter?

mieszczamy recenzję przezabawnej gierki LARRY 7. Jeśli wielbiciele tego podstarzałego erotomana mają jakieś problemy ze schwytaniem dildo lub ze zdobyciem głównej nagrody w okrętowej olimpiadzie, Bamse wyjaśni wszystko krok po kroku, jak zaprowadzić Larry'ego pod pierzynę ślicznej pani kapitan.



CRUSADER: NO REGRET – ratatatata!

O tym, że DISCWORLD 2 jest nie do pobicia, Micz już pisał. Nie powiedział tylko, gdzie ukrył się Pan Śmierć. Teraz wreszcie wiadomo.

W dziale Patche mamy – bagatela – kilkadziesiąt drobiazgów, które wyeliminują bugi z takich perełek jak TOMB RAIDER, QUAKE czy DISCWORLD 2. Lutowe Cheaty pozwolą wam oszukiwać w RED ALERT, WARHAMMER, TOY STORY czy PIVATEER 2. W Shareware ciąg dalszy demek na emulator Amigi (mamy nadzieję, że już wszyscy wiedzą, jak go uruchamiać i obsługiwać). Jest także znana DOS–owa pakowarka ZIP, ale działająca pod Windows'95. A jeśli o „cudownym" produkcie Billa mowa, to jest też Desktop Themes w stylu STREET FIGHTER 2 i MORTAL KOMBAT! Samego „Ulicznego wojownika" (może po prostu – ulicznika?) w wersji ALPHA 2 możemy podziwiać na filmiku w formacie AVI, podobnie jak MORTAL KOMBAT TRILOGY.

Uczta zapowiada się pyszna, trzeba tylko spełnić jedno życzenie waszego komputera: „Please insert the SS'CD 43 into your CD–ROM drive". A za miesiąc... przygotujcie się na dwie płyty!

Redakcja

co dobrego na talerzu

PLAYABLE DEMOS

- Amulets & Armor
- Ashes to Ashes
- Blam! Machinehead
- Blast Chamber
- Cave Wars
- Civil War
- Crusader: No Regret
- Full Court Press NBA
- Full Tilt Pinball 2
- Helicops
- Heroes of Might & Magic 2
- Huygens Disclosure
- Katharsis - raport z produkcji
- Magic the Gathering
- Muppet Treasure Island
- Muzzle Velocity
- Obsidian
- River Run
- Rebel Runner
- Robotron X
- Rocket Jockey
- Sand Warriors
- Soultrap
- Squeezils
- Valhalla
- XS

Zapowiedzi - nowości

- Airport Manager
- Air Warrior 2
- Bladeforce
- Battles of Alexander
- Comanche 3
- Confirmed Kill
- Dark Colony
- Fallout
- Imperium Galactica
- M1A2 Abrams
- MDK
- Micro Machines 3
- Power F1
- Rebel Moon Rising
- Redneck
- Sampras Extreme Tennis
- Terracide
- Warbreed

OPISY

- Ace Ventura
- Star Trek: Borg
- Discworld 2
- Down in the Dumps
- Drowned God
- Harvester
- Larry 7
- Master of Dimension
- Phantasmagoria 2
- Psychotron
- Qin
- Rama
- Targhan
- Titanic
- Tomb Raider
- Wizardry Nemesis

CHEATY

- Albion
- Area 51
- Batman: The Arcade Game
- Cover Girl Poker
- Diablo Demo
- Death Rally
- JA: Deadly Games
- Ascendancy
- Death Rally
- GeneWars
- Game Guru
- Heroes of Might&Magic 2
- Lemmings 3D
- Marathon
- Mechwarrior 2: Mercenaries
- Megaman
- Master of Orion
- NHL'96
- Privateer 2
- Red Alert
- Settlers 2
- Star Control 3
- Shattered Steel
- Syndicate Wars
- Tomb Raider
- Toy Story
- WarHammer
- Zombie Wars

PATCHE

- A-10 Cuba
- Age of Rifles
- Age of Sail
- Battlecruiser 3000AD
- Battleground: Gettysburg
- Battleground: Antietam
- Battleground: Waterloo
- Conquest of the New World
- CyberStorm
- Civil War
- Descent 2
- Descent 2
- Daggerfall
- Destiny
- JA: Deadly Games
- Drowned God
- Discworld 2
- FP Sports: Footbal Pro
- Full Court Press
- Games Factory
- Gender Wars
- Harpoon Classic 97
- Hind
- Klik & Play
- Links LS
- Lords of the Realm 2
- Larry 7
- Master of Orion 2
- NCAA Basketball
- NHL 97
- Over the Reich
- Duke Nukem 3D Plutonium Pack
- Radix
- Third Reich
- Tomb Raider
- Quake
- Star General
- SimCopter
- Skynet
- Titanic
- Toshinden
- Wages of War

SHAREWARE

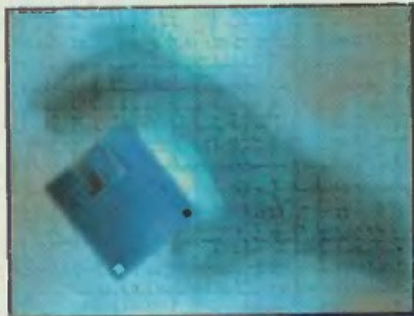
- Dema do emulatora Amigi
- Antigame - wykrywacz gier
- ARJ 2.5a
- Beavis & Butthead Screensaver
- Chun-Li Screensaver
- Universal Desktop Themes
- Internet Domain Name Search
- Heroes of MM2 Scenariusze
- Intel Indeo Video Drivers
- Mortal Kombat Trilogy AVI
- Mortal Kombat Desktop Themes
- Burn It!
- Phone Saver
- ZIP Packer 2.04g
- Power Desktop 2.0
- Quick View 1.03a
- Quick View Protected
- RAR 2.00
- Street Fighter 2 Desktop Themes
- Street Fighter 2 AVI
- Tomb Raider Wallpapers



– Więc jak, Spooky? Kolejna robota zielonych ludzików?
– Szarych.
– Słucham?
– Ich skóra jest szara. Nie zielona.

Wiadomość z ostatniej chwili! Dnia 15 stycznia 1997 r. grupa wolontariuszy zaprotestowała przeciwko wyświetlaniu „Z Archiwum X". My też protestujemy! Jeden odcinek tygodniowo to za mało! Chcemy co najmniej jednego dziennie!

Teraz na poważnie – w kolejnej odsłonie X-Files – Drugi Sezon Serialu. Na początek jednak sprawy organizacyjne. Wiele osób prosiło nas o korespondencyjne adresy aktorów odgrywających główne role w X-Files. Podawanie namiarów na jakiekolwiek fankluby jest pomysłem raczej chybionym (jest ich za dużo!!!), jeżeli jednak stworzycie coś we własnym zakresie, z radością wszystkich o tym poinformuję.



Nie sposób pominąć milczeniem niemałej pomocy, jakiej udzieliła mi (w sposób bierny, niestety) Gillian Anderson Testosterone Brigade. To właśnie dzięki niej mogę opublikować adres. Thanx, bro'n'sis! Jeżeli zaś chodzi o minipowieść „Z Archiwum X – Prawda Leży Daleko", wydaną przez Da Capo ("Da" czyta się jak „The" czy „Tha"?) to z przykrością muszę stwierdzić, że książeczka jest średnia, podobnie jak warsztat tłumacza. Jak na dzieło „na jeden wieczór", o wiele za droga. Kończąc w stylu krytyków z magazynu literackiego „Fenix", powiem krótko: okładkę warto zatrzymać.

THE X FIL

Hyeah, co sądzicie o agencie Kryceku? Mówię wam, ten koleś odegra jeszcze niemałą rolę. Już niedługo wyjaśni się wiele rzeczy. Czy definitywnie? Zobaczymy.

Sezon 1, odcinek 5



LITTLE GREEN MEN – Początek pewnego impasu. Po zamknięciu sekcji Mulder przydzielony zostaje do rutynowego podsłuchu, natomiast Scully wraca na swoje miejsce na akademii w Quantico. Popierający w sekrecie działalność Muldera senator (była o nim mowa w odcinku PILOT) zwraca uwagę pupila na tajemniczą stację nasłuchu w okolicach Puerto Rico. Mulder spotyka się z dziwnym człowiekiem, który ponoć zobaczył UFO.

THE HOST – Wydawałoby się, iż jest to kolejna „karna" robota. Agentowi Specjalnemu Foxowi Mulderowi przydzielone zostaje rozwikłanie zagadki tajemniczych zwłok odnalezionych w kanałach. Z biegiem czasu okazuje się, iż za morderstwo odpowiedzialny jest tajemniczy potwór – zmutowana motylica. W odcinku tym pada jedno z kultowych zdań: „Tego nie stworzyła natura, tylko my".

BLOOD – W sennym miasteczku Franklin popełniona zostaje seria tajemniczych morderstw. Na miejscu każdej ze zbrodni odnajdywane są zniszczone sprzęty elektroniczne. Mulder podejrzewa, iż jest to sprawa owadów poddanych działaniu nieznanego pestycydu. Na jaw wychodzą coraz dziwniejsze fakty.

SLEEPLESS – Mulderowi przydzielony zostaje nowy partner, agent Alex Krycek (just a sucker). Razem rozpoczynają dochodzenie w sprawie śmierci naukowca, który badał sny. Wydaje się, że został spalony żywcem, choć nie ma śladów poparzeń. Agenci dowiadują się o ciągnących się od czasów wojny wietnamskiej eksperymentach mających na celu zwiększyć u grupy żołnierzy marines agresję. Aktor odtwarzający ściganego żołnierza pojawił się stosunkowo niedawno (pół roku temu) w filmie „The Rock", gdzie także wcielił się w żołnierza piechoty morskiej.

DUANE BARRY – Ulubiony odcinek Gulasha, pierwsza część. Spooky przydzielony zostaje do negocjacji z byłym agentem FBI, dziś terrorystą-szaleńcem, niejakim Duane'em Barrym, który uprowadzony został niegdyś przez UFO. Wraz z Krycekiem, Dana Scully bada przeszłość byłego agenta i zostaje porwana. A MUST-SEE!

ASCENSION – Mulder bezskutecznie usiłuje odnaleźć Scully. W końcu dochodzi do wniosku, iż za jej uprowadzeniem stoją bardziej siły ziemskie niż, jak wcześniej mniemał, mali, szarzy kolesie.

3 – Sprawa Scully pozostaje otwarta, natomiast Mulder prowadzi śledztwo w sprawie osobliwych morderstw, których ofiary mają wyssaną krew. Według Muldera podejrzani jedynie podają się za wampiry, jednak jego zdanie diametralnie się zmienia, gdy jeden z domniemanych zabójców pod wpływem promieni słonecznych staje w ogniu. Notka dla wielbicielek Davida Duchovnego: Booooing!

ONE BREATH – Scully odnajduje się w jakimś szpitalu, niestety, w stanie krytycznym – jej funkcje życiowe podtrzymują maszyny. Kiedy matka i siostra (Mellisa S.) zastanawiają się nad odłączeniem córki i siostry, Mulder próbuje rozwikłać zagadkę porwania. A MUST-SEE!

FIREWALKER – Cała i zdrowa Scully oraz niesamowity Mulder udają się do Oregonu, by odnaleźć zaginionych badaczy. Znajdują tam notatki szefa naukowców, opisujące krzemową (?) formę życia atakującą ludzi. Kiedy jeden z badaczy umiera, z jego ciała uwalniają się zarodniki. Odcinek mierny, lecz zakończenie genialne – potwór zanosi ukochaną do mrocznych katakumb (to metafora).

RED MUSEUM – Niesamowity tandem przybywa do małego miasteczka, w którym wystąpiło kilka osobliwych porwań młodzieży (HE'S / SHE'S THE ONE). Ślady prowadzą do lokalnej sekty Czerwonego Muzeum, prowadzonej przez guru Odina. Śmierć miejscowego lekarza, prócz ujawnienia kilku zastanawiających faktów, doprowadza do



Pod poniższym adresem możecie skontaktować się nie tylko z Gill i Davidem, ale również z innymi osobami nadającymi kształt serialowi (Carter, Davis, Pileggi, Hutchinson, Williams etc.):
C/O THE X-FILES
PRODUCTION OFFICE
110-555 BROOKS BANK
AVENUE BUILDING 10
NORTH VANCOUVER, BC
V7J 3S5 KANADA

Sezon 3, odcinek 12



konfrontacji z mordercą Deep Throata (YEAH! KILL, BLOOD, GORE!).

EXCELSIUS DEI – Wezwany do domu spokojnej starości, Mulder nie wierzy, iż za popełnione w nim zbrodnie odpowiedzialne są duchy. Dopiero odnalezienie halucynogennych grzybów hodowanych w pensjonacie zbliża go do zaskakujących wniosków.

AUBREY – bł@d zapisu

IRRESISTIBLE – Wspomagając lokalną policję, Fox i Dana wyruszają tropem pewnego nekrofila, profanującego cmentarze. Sprawa rozwija się nad wyraz interesująco, by dotrzeć wreszcie do równie ciekawej konkluzji – szaleniec obiera sobie Scully jako cel swego kolejnego ataku.

DIE HAND DIE VERLETZT – „Spooky's tandem" natyka się na grupę nastolatków, odprawiającą bluźniercze rytuały. Dwójka agentów odkrywa pradawny kult szatana.

FRESH BONES – Wśród żołnierzy piechoty morskiej, stacjonujących nie opodal obozu uchodźców z Haiti, wybucha prawdziwa epidemia samobójstw. Mulder i Scully, wezwani przez jedną z wdów, zagłębiają się w mroczną i sięgającą czasów niewolnictwa aferę. Jedyny odcinek poświęcony kultowi voo-doo. Niestety, jedynie dwie gwiazdki.

COLONY – Jeden z najważniejszych odcinków. Pierwsza część dwuczęściowej historii opowiadającej o śmierci trzech lekarzy–aborcjonistów (hmmm...). Podczas sprawy wychodzi na jaw, iż wszyscy medycy byli identyczni, mimo że nie łączyło ich jakiekolwiek oficjalne pokrewieństwo. Zasilający swą osobą niesamowity duet agent CIA nieopatrznie mówi coś o rosyjskich, przepraszam – jeszcze radzieckich, eksperymentach dotyczących klonowania, sugerując jednocześnie, iż mordercą mógł być „a russian assassin". Szybko okazuje się jednak, iż w sprawę zamieszana jest także rodzina Foxa (wliczając w to jego zaginioną siostrę, Samanthę). A MUST-SEE!

END GAME – Kontynuacja. Podczas pościgu za porywaczami swej partnerki, Mulder staje przed ciężkim wyborem – musi wybierać między Scully a Samanthą. Koniec końców, ląduje wśród mroźnych lodów północy, gdzie odnajduje tajemniczy okręt podwodny. Także A MUST-SEE!

FEARFUL SYMMETRY – Kiedy z miejskiego zoo zaczęły ginąć w tajemniczy sposób zwierzęta, zarówno Scully, jak i Mulder mieli gotowe teorie. Starbuck – działalność ekoterrorystów, Spooky – ingerencja szarych chłopaków. Ich teorie dość szybko padają, gdy okazuje się, że kluczem do zagadki zaginionych zwierząt jest potrafiąca posługiwać się językiem migowym gorylica.

DOD KALM – Scully i Mulder odnajdują zaginiony niszczyciel US NAVY. Spotykają tam jedynego pozostałego przy życiu członka załogi – wszyscy zginęli w nader zadziwiający sposób, postarzeli się o kilkadziesiąt lat w ciągu kilkunastu dni. Owa przypadłość dotyka też agentów FBI. Scully ma bardzo niewiele czasu na rozwiązanie tej zagadki...

HUMBUG – Śledztwo w sprawie zabójstwa Człowieka Krokodyla rzuca Muldera i Scully w środowisko artystów–dziwolągów. Zwracam uwagę na wytatuowanego kolesia – puzzle to mało powiedziane!

THE CALUSARI – Przed obejrzeniem tego odcinka warto zapoznać się z książką Thomasa B. Allena pt. „Opętany: Prawdziwa historia pewnego egzorcyzmu" – doskonale wpływa na psychikę widza! Ginie jedno z dzieci szanowanego urzędnika. Początkowo podejrzewana jest jego teściowa – stara Rumunka, delikatnie mówiąc, zajmuje się spirytyzmem i czarną magią. Bieg wypadków nasuwa wiele zgoła odmiennych wniosków, z opętaniem włącznie. Jeden z bardziej udanych odcinków. Polecam!

Sezon 1, odcinek 3





Sława to znaczy m.i.n być na okładkach popularnych magazynów

F. EMASCULATA – Mulder i Scully wezwani zostają do pościgu za zbiegłymi więźniami. W trakcie gonitwy dowiadują się o trawiącej jednego z nich tajemniczej odmianie grypy rozwijającej się w ciągu 36 godzin. Polecany film: „Epidemia".

SOFT LIGHT – Studentka z kursów prowadzonych przez Scully pomaga niesamowitemu duetowi w rozwikłaniu zagadki serii zaginięć. Jedynymi śladami są czarne plamy ze śladowymi ilościami pierwiastków składających się na budowę ludzkiego ciała. Agenci FBI docierają do metafizyka, który odkrył straszną i potężną tajemnicę...

OUR TOWN – Mulder i Scully trafiają do małego miasteczka, w którym zaginął inspektor rolny. Odkrywając u niektórych mieszkańców podobne jak u zaginionego objawy schorzenia mózgu, agenci FBI podejrzewają, iż inspektora zamordowano, a jego szczątki wrzucono do paszy dla zwierząt (hmmm... reakcja łańcuchowa).

ANASAZI – Ostatni odcinek drugiego sezonu, pierwsza część dłuższej historii. Jeden z Samotnych Strzelców dostarcza Mulderowi dysk z tajnymi, zakodowanymi informacjami Departamentu Obrony, sięgającymi lat 40., w tym m.in. tzw. „Sprawy Roswell". Kiedy zostaje złamany kod oparty na języku Indian Navaho (dali o sobie znać przy okazji ALONE IN THE DARK 3), Mulder dowiaduje się o zakopanym na pustyni Nowego Meksyku wagonie. Kiedy bada pozostałości, pojawia się dział specjalny. I tajemniczy Palacz. A MUST-SEE!!!



■ ■ ■

Na koniec kilka słów wyjaśnienia. „Starbuck" – tak nazywał ojciec Danę, gdy była dzieckiem. Ona mówiła mu „Ahab". Natomiast sentencja „Tonight, Scully is brainwashed into thinking Mulder is going 2 kill her... unless she kills him first" oznacza (mniej więcej): „tej nocy Scully przeraża myśl, że Mulder zamierza ją zabić... chyba że ona zrobi to pierwsza."

Hehehe, life is brutal... Peace!

X–Mamut

P.S. – Czy wiecie, że Duchovny chodzi z Winoną Ryder? Przebąkiwał też coś o małżeństwie! Remember: Trust no one.



KOMBAT KORNER

Witam w KOMBAT KORNER! Dzisiaj „trzy razy trzy", czyli seria obezwładniających ciosów – nadchodzą trzy trzecie części ukochanych przez nas wszystkich mordobić! Najbardziej rzetelne i najnowsze informacje właśnie tu i teraz!

Na początek VIRTUA FIGHTER 3. Premiera tej niesamowitej gry miała niedawno miejsce w Japonii. Automat VF3 to najbardziej zaawansowana technicznie i najdroższa maszyna do gier video na świecie. Automat potrafi ruszyć z miejsca zawrotną liczbę (milion) teksturowanych polygonów na sekundę, rende-

VIRTUA FIGHTER 3





STREET FIGHTER 3

Wygląda na to, że żółci bracia w CAPCOM nauczyli się wreszcie liczyć do trzech i odważyli się na przeniesienie swojego sztandarowego motywu w trzeci wymiar.

STREET FIGHTER 3 THE NEXT GENERATION to zupełnie nowa historia, dziejąca się kilka lat później. Ze starej gwardii powracają jedynie (niespodzianka!) Ken i Ryu; przez te kilka lat stosunki między dwoma przyjaciółmi nieco się ochłodziły (?). Chłopcy trochę się „podpompowali", mają masę nowych specjali i superów, są po prostu jak nowi. W świeżej ekipie znaleźli się m.in. Sean (uczeń Kena), Alex (młody żul z Manhattanu – co za plaga!), Yun i Yan (bliźniacy z Szanghaju), Ibuki (ninja–girl!) oraz Dudley (czarny bokser). Będzie całkiem nowy system blokowania i kontrowania. Dla potrzeb gry powstał nowy automat CPSIII z niespotykanymi do tej pory w grze 2D możliwościami; grafika w rozdzielczości 640x480, 60 klatek animacji na sekundę, pełne skalowanie i przesuwanie obrazu w czasie rzeczywistym. Premiera gry zapowiadana jest na wiosnę, ani słowa o wersji konsolowej. Może ukaże się dopiero na PlayStation 2...











rując 60 milionów pikseli. Sprzętowe efekty graficzne to interpolacja, mgła, 4 punktowe światła (niezależny cień w 4 strony!). Postacie wojowników posiadają po 1000 polygonów opisujących samą twarz (w VF2 postacie składały się w całości z 1000 polygonów). Do walki stają wszystkie obecne w VF2 postacie, plus Aoi





(szybka i zwinna panienka) oraz Taka–Arashi (wielki i wolny, lecz potężny zapaśnik sumo). Dodano nowy przycisk Escape, służący do trójwymiarowego przemieszczania się po arenie, tła mają teraz większe znaczenie (schody, doły). Po długich, trwających 3 miesiące studiach pan Yu Suzuki (szef zespołu AM2) stwierdził, że konwersja VF3 na konsolę Saturn jest możliwa. Prawdopodobnie razem z grą sprzedawany będzie specjalny upgrade konsoli (gra będzie pracować i bez niego, chodzi tylko o jak największą zgodność z wersją automatową), cart z dodatkowym chipem 3D. Konwersja zapowiadana jest dopiero na grudzień 1997, jest więc na co czekać cały rok. Nie dajcie się nabrać, ta gra ma przed sobą jeszcze długą drogę!



3

ET

ITER

TEKKEN





W poprzednim numerze mieliście okazję obejrzeć unikalne screeny z prezentacji gry TEKKEN 3 w Japonii, natomiast ostatnio nadeszły do nas pierwsze oficjalne informacje prosto od firmy NAMCO. Zgodnie z dopisywaną na gorąco historią postaci, drugą edycję turnieju (TEKKEN 2) wygrała Jun Kazama, którą porwał Devil Kazuya. Jun urodziła mu syna, którego nazwała Jin. Jego dziadek, Heichachi, odkrył w młodzieńcu tajemniczą siłę zwaną „Toshin" i gdy ten skończył 15 lat, zaczął uczyć wnuka sztuki walki. Pięć lat później, gdy rozpoczyna się trzeci turniej o tytuł Króla Żelaznej Pięści (King of Iron Fist), 19–letni Jin napakowany nienawiścią wkracza do walki. W pojedynkach weźmie udział jedynie pięciu znanych z poprzednich edycji wojowników: Paul Phoenix (46 lat, żółta broda!!!), Lei Wolong (45 lat i spodnie na szelki!!), Marshall Law (46 lat, najlepiej zakonserwowany!), King (51 lat, znowu popadł w alkoholizm) oraz wiekowy Yoshimitsu, który w międzyczasie stał się niemal w całości maszyną.

Wiadomo już, że dla potrzeb T3 powstaje nowy kawałek elektroniki, nowa wersja płyty SYSTEM 11. Jeśli chodzi o samą grę, to przede wszystkim wzbogacono system walki, między innymi o mające znaczący wpływ na jej wynik ściany (podobnie jak w FIGHTING VIPERS). Na razie ani słowa na temat konwersji na PSX, pojawiły się za to plotki o specjalnej wersji dla Nintendo 64, które jest obecnie jedyną konsolą mogącą pociągnąć tę grę. Przypuszczam jednak, że SONY zadba o swoich klientów.

Gulash





Wszystkie screeny publikowane w Kombat Korner pochodzą z oficjalnych źródeł i przedstawiają rzeczywiste gry, o których piszę. Żadnych fake'ów! No shit!





Od lewej: Cage, Noob Saibot, Baraka, Cyrax, Sonia, Rain, Shang Tsung, Kitana, Kano, Scorpion, Sub-Zero, Human Smoke, Reptile, Jax, Mileena, Sektor, Kang, Jade, Sheeva, Kung Lao, Smoke, Nightwolf, Sindel, Ermac, Classic Sub-Zero, Stryker, Goro, Shao Kahn, Motaro, Kintaro



Aby dostać się do ukrytych pod znakiem zapytania opcji, ustaw kursor na GAME CONFIGURE i przytrzymaj przez chwilę przyciski Góra, L1, L2, R1, R2

Nowi, nieobecni w MK 3 wojownicy: Cage! Raiden! Baraka! Scorpion! – Witajcie, bracia!



MORTAL KOMBAT TRILOGY to ostatnia, według autorów, odsłona turnieju przed oczekiwanym z niecierpliwością przez wszystkich graczy na świecie trójwymiarowym MORTAL KOMBAT 4. Gra ukazała się w wersji na konsole PlayStation i Nintendo 64, zapowiadana jest też konwersja na PC. Dziś w KOMBAT KORNER gościmy wersję na PSX.

W MORTAL KOMBAT TRILOGY zebrano wojowników z wszystkich części MORTAL KOMBAT (MK, MK2, MK3, UMK3). Jest uwielbiany przez tłumy Johnny Cage (niestety, grany przez innego aktora), powraca zamaskowany Sub-Zero, są też Raiden i Baraka. Ukryte w poprzednich częściach postacie są już dostępne (Noob Saibot, Jade, Smoke). Można grać nawet bossami! W efekcie w turnieju bierze udział 30 podstawowych postaci, plus 4 mające po dwa wcielenia (np. Raiden z MK lub z MK2 czy też Kung Lao z MK2 lub z MK3) oraz jeden ukryty wojownik, Chameleon. Wszystko to składa się na zawrotną liczbę 35 wojowników!



Klasyczny Sub-Zero vs nowy Sub-Zero. Wolę tego klasycznego, w masce!

Jeśli chodzi o samą walkę, to wiele się nie zmieniło. To nadal ten sam, dobry MORTAL KOMBAT, w którym wszystko jest możliwe. Dodano dwa drobiazgi, bardzo dobrze pomyślane i w Mortalowym guście. Po pierwsze, nowe wykończenie zwane Brutality. Polega ono na zadaniu słaniającemu się na nogach przeciwnikowi bardzo długiej serii kombosów, po której nieszczęśnik eksploduje na cząsteczki (obrzydliwe, a zarazem przyjemne).



Nie, to nie jest scena z pierwszej części MK. Walczący Kano i Raiden mogą zmieniać stroje i zestaw ciosów!



Drugim bardzo smakowitym dodatkiem jest rosnący w trakcie zadawania ciosów napis „Agressor", znajdujący się na dole ekranu (odpowiednik Super Combo w serii STREET FIGHTER). Gdy napis będzie cały, wojownik na kilka sekund staje się szybszy, a jego celnie zadane ciosy zabierają przeciwnikowi więcej energii. Niektórzy zawodnicy otrzymali też nowe ciosy, np. Baraka i Kano. Pozostawiono wszystkie –ality i bieganie. Uniemożliwiono jednak zrzucanie przeciwnika z Pit 2 (może za brutalne?).



AGRESSOR naładowany, Kabal jest teraz szybszy, a jego ciosy zabierają więcej energii

MORTAL KOMBAT TRILOGY to prawdziwa kwintesencja walki pod smoczym znakiem, będąca jednocześnie podsumowaniem kilku minionych lat. Każdy fan serii MK nie powinien przejść obojętnie obok tej gry. Choć czasem w chwilach zwątpienia wydaje mi się, że firma MIDWAY nauczyła się od swojej konkurencji z CAPCOM liczyć tylko do trzech. MORTAL KOMBAT 3, ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3, MORTAL KOMBAT TRILOGY... a co z MORTAL KOMBAT 4? Wszystko, co dotychczas słyszeliśmy, to jedynie przechwałki. Miejmy nadzieję, że w kolejnym turnieju MORTAL KOMBAT będziemy uczestniczyć w zupełnie nowej grze. Wszystko to nie zmienia jednak faktu, że obecnie MORTAL KOMBAT TRILOGY to najlepszy MORTAL KOMBAT wszech czasów!

Gulash

Na SS CD'43 znajduje się film w formacie AVI, przedstawiający grę.

Ocena: 90%
Dostarczył: CMR DIGITAL

CHEATY

1. Losowy wybór postaci. Gracz 1 – kursor na Noob Saibot





Chameleon to jedyna ukryta postać. Co kilka sekund zmienia się w innego wojownika Ninja (bez doczytywania!)





i wciśnij START. Gracz 2 – kursor na Rain i wciśnij START.

2. Stare postacie – wciśnij SELECT podczas wyboru postaci. Działa tylko dla wojowników: Jax, Kung Lao, Raiden, Kano.

RTAL KOMBAT ILOGY

Pojedynek tytanów, Kintaro vs Goro. Można też walczyć jako Motaro i Shao Kahn!

3. Wybór KOMBAT ZONE – umieść kursor na Soni i wciśnij przyciski GÓRA + START. Wybierz postać, a potem miejsce.

4. Walcz jako Chameleon – wybierz jednego z wojowników



Ninja (Scorpion, Sub–Zero, Rain...) i trzymaj wciśnięte przyciski: TRÓJKĄT, KWADRAT, R1, R2 i TYŁ do rozpoczęcia walki.

BRUTALITY, nowe zakończenie walki. Seria superszybkich kombosów rozrywających przeciwnika na strzępy





5. W opcjach ustaw kursor na GAME CONFIGURE i przez kilka sekund przytrzymaj GÓRĘ, L1, L2, R1, R2 – dostępne będzie tajne menu ze znakiem zapytania.





Fajne, animowane intro wprowadza graczy w świat STREET FIGHTER



Cała osiemnastka, zdjęcie rodzinne. Brakuje jedynie Evil Ryu



Ryu vs Sagat. Wieczni rywale, w scenerii wyraźnie zapożyczonej z filmu. W tle szaleją błyskawice

Wersja europejska (PAL) STREET FIGHTER ALPHA 2 ukazała się dość szybko, bo tylko z 6–miesięcznym opóźnieniem w stosunku do wersji japońskiej (TEKKEN 2 czekał rok, SF ALPHA 2 „tylko" pół). Firma CAPCOM w dalszym ciągu realizuje swój dalekosiężny plan, udostępniając konwersje z bardzo na zachodzie popularnych automatów użytkownikom konsol Saturn i PlayStation. W ramach wyjątku, będącego pożegnaniem z 16–bitowymi platformami, SF ALPHA 2 ukazał się również w wersji na SNES.

Oprócz ekipy obecnej już w STREET FIGHTER ALPHA, do składu zalapały się trzy całkowicie nowe postacie: Sakura, która przedstawia się jako największa fanka Ryu (nawet walczy stylem Shotokan Karate!), Gen (siwy dziad,





Budowa Custom Combo. Najpierw trzeba je uaktywnić (LEVEL3)...

...potem ładować ile wlezie w zamroczonego przeciwnika...

w którym drzemią jednak ogromne siły i który walczy dwoma stylami) oraz Rolento, twardy najemnik z pałą w ręku oraz granatami i nożem za pazuchą. Zupełnie niepotrzebnie powraca dwóch dobrze znanych i nielubianych leszczy: Dhalsim i Zangief. Od początku dostępni są też ukryci w SF ALPHA Akuma, Bison i Dan. Teraz jedyną ukrytą postacią, do której można się dostać za pomocą specjalnego kodu, jest Evil Ryu (Ryu opętany przez demona). Najlepsze nowe postacie to niewątpliwie Sakura (szybka, zwinna... esencja ducha walki!) i Gen (dziad naprawdę jest niesamowity, walczy stylami Mantis i Crane, które można podczas walki przełączać). W sumie od początku na rozkazy gracza czeka 18 postaci.

Teraz nieco o zmianach w stosunku do SF ALPHA. Po pierwsze, można zaobserwować znaczną poprawę grafiki

tel. W SF ALPHA 2 przygotowano prawdziwe dzieła sztuki, bardzo kolorowe i szczegółowe zarazem. Na lepsze zmieniła się także muzyka. Ileż to razy remiksowano już tematy muzyczne z serii STREET FIGHTER, a każda kolejna wersja okazywała się strzałem w dziesiątkę. Nie inaczej jest w przypadku SF ALPHA 2, gdzie muzyka jest po prostu wspaniała! Szczególnie nowe, lekko jazzujące tracki. Jeśli chodzi o samą walkę, zmieniło się tylko jedno. Zlikwi-







Lubicie Super Combo? Oto kilka z mojej prywatnej kolekcji









Oto nowi i powracający. Na szczególną uwagę zasługują Sakura i Gen. Powrót Dhalsima i Zangiefa uważam za totalny bezsens. Reszta po prostu może być.

dowano Cain Combos (łączenie kolejnych combosów ze sobą), na ich miejsce gracze otrzymali system Custom Combo (inne Super Combo, w którym gracz może odpalać swoje combosy w przyspieszonym tempie). Oczywiście, obecne są trójpoziomowe Super Combo (niektóre postacie, jak np. Sakura, mają aż trzy warianty tego ciosu!), nie zmieniono też arcytrudnego Alpha Counter, pozostał ośmioprzyciskowy system zadawania ciosów. Nieco ciekawszy jest też trening, a cała gra ma dużo więcej opcji konfiguracyjnych. Na



Sakura nosi śliczne, czerwone majteczki; poza tym jest bardzo szybka i niebezpieczna dla wszystkich, nawet największych bydlaków



REET FIGHTER ALPHA 2





...aby w końcu efektownie go wykończyć!

koniec, na pudełku widnieje napis informujący o włączonej do gry galerii 100 obrazków, które będą mogli obejrzeć jedynie najlepsi, bo część z nich pojawia się dopiero po ostatniej, finałowej walce. I, kurczę, dzięki lepszej grafice (tła, znakomite tła!), muzyce (nowe miksy, świetne miksy!) i trzem nowym postaciom (Sakura, babe!) STREET FIGHTER ALPHA 2 jest sto razy lepszy od swojego poprzednika. Znakomita, perfekcyjna w każdym calu konwersja z automatu.

Cóż więcej mówić... uwielbiam tę grę, a kręcenie okręgów na joypadzie (Hadouken! ShoRyuKen!) pozostawiło na moim kciuku trwałe ślady w postaci głębokich odcisków (spoko, palec zakleiłem plastrem i mogę grać dalej!). Głęboko współczuję osobom, które nie czują magii serii STREET FIGHTER, bo nie wiedzą, co tracą. Zanim CAPCOM nauczy się liczyć do trzech (a nastąpi to w przeciągu kilku miesięcy wraz z nadejściem długo oczekiwanego STREET FIGHTER 3), zaserwuje nam jeszcze co najmniej dwie gry z członem STREET FIGHTER w tle. Będą to X-MEN VS STREET FIGHTER (ekstra, p r a w d z i w e z d e r z e n i e dwóch światów) oraz trójwymiarowy STREET FIGHTER EX. Wtedy młócić będą już wszyscy i zobaczymy, co powiedzą niedowiarki. A ja, przygotowując się do tego wydarzenia, wracam



katować SF ALPHA 2. Rządzi na całej linii!

Gulash

Na SS'CD 43 jest film AVI przedstawiający reklamówkę gry

Capcom'96
PlayStation, Saturn
1/2 Graczy
Ocena: 90%
Dostarczył:
CMR DIGITAL

Nie lubię się chwalić, ale to jest dowód ukończenia SF ALPHA 2 na najwyższym poziomie trudności bez żadnej przegranej walki i bez kontynuacji





Prawdziwe imię – Brett Hart
Lokacja – Sala treningowa
Ulubiony cios – Sharpshooter
Ulubione powiedzenie – „I am the best there is, the best there was and the best there ever will be"

Glasses Flash	Przytrzymać SK
Eye Gouge	Przytrzymać P
Belt Hit	Dół – Przód – P
Powerslam	Dół – Przód – SP
Atomic Drop	Przód – Przód – SP
Crucifix	Dół – Dół – SK
Sharpshooter	Przód – Tył – SK
Combo 1	Przód – Przód – SK, SP, K
Combo 2	Przód – Przód – P, SP, SK
Super Pin	Dół – Góra – SP – Dół – Góra – SP



Prawdziwe imię – Jim Hellwig
Lokacja – Pustynia
Ulubiony cios – Flying shoulder block
Ulubione powiedzenie – „Always believe"

Short Clothesline	Przytrzymać P
Jackhammer Punch	Przytrzymać SK
Flip Slam	Przód – Przód – SK
Power Slam	Tył – Tył – P
Side Salto Suplex	Przód – Przód – P
Tassle Whip	Góra – Dół – SP
Scoop Slam	Dół – Dół – K
Overhead Press	Dół – Dół – P
Combo 1	Przód – Przód – SP, SK, K, P
Combo 2	Przód – Przód – K, SK, SP, K
Super Pin	Dół – Góra – P – P – P – K



Prawdziwe imię – Micheal Hickenbottom
Pochodzenie – San Antonio TX
Lokacja – Nocny klub
Ulubiony cios – Superkick
Ulubione powiedzenie – „Kickin' it with the kliq!"

Spinning Forearm	Przytrzymać P
Flex Aura	Dół – Przód – P
Hat Attack	Przód – Przód – P
Crucifix	Przód – Przód – SK
Rolling Seoul Butt	Przód – Przód – K
Russian Leg Sweep	Dół – Dół – SP
DDT (reversal)	Tył – Tył – SP
Combo	Przód – Przód – K, P, SP, BLOK+SP, SK
Super Pin	Dół – Góra – Przód – SK – SK – P



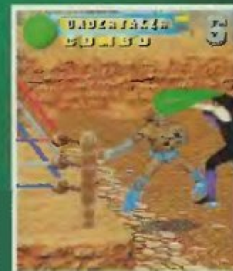
Zupełnie niespodziewanie, po roku oczekiwania wkracza druga część popularnego niegdyś mordobicia WWF WRESTLEMANIA (opis w SS'32). WWF IN YOUR HOUSE nie jest jednak konwersją z automatu firmy MIDWAY, lecz samodzielnym dziełem zespołu autorskiego pracującego dla ACCLAIM. Na razie ukazały się wersje na PC oraz konsole PSX i Saturn.

Rdzeń gry opiera się o stary, sprawdzony w WWF WRESTLEMANIA schemat. Można walczyć w regularnej lidze WWF oraz w dwóch turniejach. Jak zwykle na ring wbiega często po kilku zawodników jednocześnie. Oczywiście jest możliwość obtłukiwania się poza ringiem do oporu, bez żadnych konsekwencji dla zdrowia. Coś nowego – na arenie pojawia się czasem logo WWF w dwóch kolorach: czerwonym i srebrnym. Podczas gdy czerwony zabiera część energii, srebrny ją odnawia. Walka pozostała bez zmian, to po prostu szybka młócka bez opamiętania. Aby wykonać rzut, należy złapać przeciwnika za głowę, a następnie wystukać odpowiednią kombinację. Zamiast rzutu można wykonać COMBO (warunkiem jest zapalenie się napisu COMBO pod energią zawodnika), które może być kombinacją nawet 21 ciosów.



Z poprzedniej ekipy zostało tylko trzech wrestlerów, a mianowicie BRETT HART, SHAWN MICHAELS i UNDERTAKER. Z tego co wiem, LEX LUGER i RAZOR RAMON przeszli do konkurencyjnej dla WWF federacji WCW. Reszta wyparowała, ale spoko, bo wchodzący na ich miejsca kolesie wcale nie są gorsi. Na przykład BRITISH BULLDOG czy HUNTER to goście, którzy poza napompowanymi ciałami mają takie facjaty, że śmiało mogliby otrzymać po kilka lat ciężkich robót za sam wygląd. Cała dziesiątka stanowi naprawdę wybuchową mieszankę, z którą trudno dojść do ładu. Osobiście uważam, że rządzą UNDERTAKER i HUNTER, a największymi cieciami są OWEN HART i GOLDUST.

Wyzwolenie się spod opiekuńczych ramion firmy MIDWAY nie wyszło grze na dobre pod









Prawdziwe imię – Owen Hart
Pochodzenie – Calgary, Kanada
Lokacja – Dom gry
Ulubiony cios – Spinning wheel kick
Ulubione powiedzenie – „I'm the king of harts"

Sceptor Smash	Przytrzymać P
Multi-card Attack	Dół – Przód – K
Giant Card Attack	Przód – Przód – SK
Northern Lights Suplex	Tył – Przód – SP
Suplex (reversal)	Dół – Dół – K
Double Hook Suplex	Dół – Dół – P
Sharpshooter	Tył – SK
Elbow Drop (z rogu)	P
Top Rope Drop Kick (z rogu)	K
Combo 1	Przód – Przód – SP, SK, K, SK
Combo 2	Przód – Przód – K, SK, SP
Super Pin	Dół – Góra – P – P – K – K



Prawdziwe imię – Ahmed Johnson
Pochodzenie – Pearl River, MS
Lokacja – Sala gimnastyczna
Ulubiony cios – Pearl River Plunge
Ulubione powiedzenie – „Be proud of who you are"

Jawbreaker	Przytrzymać P
Giant Attack	Góra – Góra – SK
Dragon Suplex	Dół – Dół – P
Ground Hit	Dół – Dół – SP
Brain Buster	Przód – Przód – SK
Powerslam	Tył – Tył – P
Powerslam 2	Dół – Dół – K
Sidewalk Slam	Góra – Dół – K
Pearl River Plunge	Tył – Tył – SK
Combo 1	Przód – Przód – P, SP, K, SK, K
Combo 2	Przód – Przód – K, P, SP
Super Pin	Dół – Góra – P – SP – SK – K



Prawdziwe imię – Mark Calloway
Pochodzenie – Death Valley, CA
Lokacja – Nawiedzony dom
Ulubiony cios – Tombstone
Ulubione powiedzenie – „Rest in piece"

Urn Smash	Przytrzymać P
Sliding Choke Slam	Dół – Przód – P
Bat Attack	Dół – Tył – SK
Spirit Stun	Dół – Tył – K
Spirit Pull	Dół – Przód – SK
Tombstone Smash	Przód – Przód – SK
Back Suplex	Tył – Przód – SP
Top Legdrop (z rogu)	K
Arm Drag (reversal)	Dół – Dół – K
Tombstone	Dół – Dół – SK
Combo 1	Przód – Przód – SK, K, P, SP
Combo 2	Przód – Przód – K, SK, SP







WSZYSCY ZAWODNICY

P – Punch	SP – Super Punch
K – Kick	SK – Super Kick
Łapanie przeciwnika	Przód – Przód – PP
Wyrzut z ringu	Tył – Tył – P
Rozpędzanie przeciwnika	Tył – Tył – PP
Rzut rozpędzonego	Tył + PP
Odepchnięcie przeciwnika	BLOK + P



WWF YOUR HOUSE







Acclaim'96

65

PC DOS — 1 CD
486DX2/66 ■ 8 MB RAM ■ 1 MB HDD
VGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS
SEGA Saturn, Sony PlayStation

Autoryzowany dystrybutor:
CD Projekt (PC CD) — 107 zł

Za: fajny termat, dobry dźwięk
Przeciw: kiepska grafika

jednym, ale bardzo znaczącym względem. Grafika, bo o nią tu chodzi, nie wiedzieć czemu zmieniła się nieco na gorsze. I choć digitalizacja zawodników i ich animacja stoi na przyzwoitym poziomie (jest OK, ale mogłaby być lepsza), niektóre tła są poniżej krytyki i w niczym nie przypominają szalejącej w WWF WRESTLEMANIA publiki. A szkoda, bo poza grafiką nie można się do tej gry przyczepić. Szybka akcja, bardzo prosta budowa i doskonały dźwięk z komentatorami jarającymi się każdym ciosem lub rzutem (It's a pandemonium in the ring!). Nowością jest intro i zakończenia dla każdego z zawodników, składające się z filmów nakręconych podczas prawdziwych walk, pokazujących najlepsze „zagrania".

Jeśli lubiłeś WWF WRESTLEMANIA, już po godzinie przyzwyczaisz się do WWF IN YOUR HOUSE. Jeśli zaś pierwsza część nie przypadła ci do gustu, druga wyda się po prostu obrzydliwa. Gra jest brzydka, ale miodna.

Gulash





Prawdziwe imię – Dustin Rhodes
Pochodzenie – Hollywood, CA
Lokacja – Kino
Ulubiony cios – Curtain call
Ulubione powiedzenie – „Rememba tha name, Goldust"

Blinding Dust	Przytrzymać P
Kiss of Death	Dół – Przód – P
Clapper	Przód – Przód – P
Belly-to-Belly	Przód – Przód – SP
Suplex	Tył – Tył – P
Powerslam	Tył – Przód – P
Curtain Call	Dół – Dół – SK
Jaw Breaker (reversal)	Tył – Tył – P
Combo 1	Przód – Przód – K, SK, P
Combo 2	Przód – Przód – SK, K, SP, P





Prawdziwe imię – Dave Smith
Pochodzenie – Manchester, UK
Lokacja – Pałac Buckingham
Ulubiony cios – Powerslam
Ulubione powiedzenie – „It's UK, UK, not USA"

Union Jack Attack	Dół – Tył – SP
Choke Chain	Tył – Tył – SK
Belly-to-Back	Przód – Przód – K
Atomic Drop	Tył – Tył – K
Back Drop	Przód – Tył – K
Running Powerslam	Przód – Przód – SK
Arm Drag	Tył – Tył – P
Arm Drag 2 (reversal)	Dół – Dół – K
Vertical Suplex	Dół – Dół – SK
Double Hook Suplex	Przód – Przód – SP
Combo 1	Przód – Przód – P, K, P
Super Pin	Dół – Góra – P – SK – SP – K





Prawdziwe imię – Hearst Helmsley
Pochodzenie – Greenwich
Lokacja – Willa
Ulubiony cios – The Pedigree
Ulubione powiedzenie – „Arrogance is truth"

Cane Swing	Przód – Przód – K
Cane Block	Tył – Tył – BLOK
Armbreaker	Góra – Dół – P
Suplex	Tył – Tył – K
Hiptoss	Tył – Tył – P
Bulldog	Przód – Przód – P
Butterfly Suplex	Tył – Przód – SP
Pedigree	Przód – Przód – SP
Reversal 1	Tył – Tył – SP
Reversal 2	Dół – Dół – K
Combo 1	Przód – Przód – SK, K, SK
Combo 2	Przód – Przód – P, SP, SK
Super Pin	Dół – Góra – SP – SP – SP – SP





Prawdziwe imię – Leon White
Pochodzenie – Góry Skaliste
Lokacja – Kopalnia
Ulubiony cios – Vaderbomb
Ulubione powiedzenie – „It's Vadertime"

Bull Charge	Przytrzymać P
Massive Roar	Dół – Tył – SK
Mask Attack	Przód – Przód – P
Choke Slam	Góra – Góra – SP
Power Slam	Tył – Tył – P
German Suplex	Tył – Przód – P
Belly-to-Belly Suplex	Tył – Tył – K
Power Bomb	Przód – Przód – SP
Vaderbomb (z rogu)	P
Moonsault (z rogu)	K
Combo 1	Przód – Przód – K, P, SP, BLOK+SP, SK
Combo 2	Przód – Przód – SK, SP, P
Super Pin	Dół – Góra – K – K – K – K









SCORCHER





SCORCHER to druga po AMOK (SS'42) gra firmy SCAVENGER składającej się z najlepszych w swoim czasie grup PeCetowej demosceny. Tym razem utalentowani, młodzi ludzie wzięli na warsztat modny ostatnio temat futurystycznych wyścigów. Gra została wydana w pierwszej kolejności na komputery PC, lada moment pojawi się też konwersja na konsolę Saturn.

W przyszłości przestępczy półświatek Nowego Jorku dzieli się na klany, rywalizujące ze sobą w wyścigach specjalnych maszyn o nazwie Vexoid. Pojazdy poruszają się na poduszkach powietrznych sprzężonych z polem siłowym. Zasady są bardzo proste – tylko zwycięzca zostaje przy życiu. To jednak nie przeraża pilotów Vexoidów, są bowiem świeżo po rytualnej operacji mózgu, która czyni z nich bezduszne cyborgi.

Wyścig jak to wyścig – trzeba dojechać do mety w jak najkrótszym czasie. Na każdej z tras znajduje się jednak masa przeszkód: od dziur, rur i innych śmieci, nad którymi trzeba przeskakiwać, aż po zdradliwe zakręty, do pokonania których konieczne okazują się zwolnienie do minimum (a rozpędzić się jest trudno). Vexoid to poduszkowiec, szybuje więc tuż nad ziemią i jest bardzo wrażliwy na ukształtowanie terenu. Tylko co robić, gdy skończy się TURBO, a na trasie widać kolejną dziurę do przeskoczenia? W SCORCHER trzeba każdą trasę znać na pamięć, trzeba wiedzieć, w którym miejscu znajduje się jaka przeszkoda czy dodatek (TURBO i JUMP). Inteligentni przeciwnicy nie ułatwiają zadania, wręcz przeciwnie – oni znają całą trasę na wylot. W SCORCHER nie można strzelać, za całą broń służy jedynie wskaźnik TURBO oraz znajomość trasy.

Grafika to ogromny popis możliwości koderów. Trzeba powiedzieć, że jest to, jak do tej pory, najszybszy i najlepiej przy tym wyglądający (będąc ostrożnym, nie mówię: najlepszy) trójwymiarowy engine na PC, bijący na głowę nawet te zastosowane w QUAKE (SS'38) czy nawet TOMB RAIDER (SS'42). Znajomy koder, pracujący w jednej z polskich firm software'owych, patrząc na grę, o mało nie dostał ataku serca, a jedyne dźwięki, jakie wydawał przez następną godzinę, przypominały bełkot szaleńca.

Warto zobaczyć SCORCHER właśnie dla grafiki, bo w swej kategorii absolutnie nie ma sobie równych. Rozdzielczości wahają się między 320x200 a 640x480, w 256 lub 32 tysiącach kolorów. Co ciekawsze, w wysokiej rozdzielczości i w trybie 32 tysięcy kolorów na pełnym ekranie Windows'95 w SCORCHER gra się znakomicie, gdyż animacja pozostaje płynna i szybka! Niewiele gier może poszczycić się takim osiągnięciem. Hej, ID SOFT! Do QUAKE 2 kupcie lepiej engine od SCAVENGER (i zróbcie wreszcie ten tri-linear interpolation i mip-mapping na PC!).

Za oprawę dźwiękową odpowiada płynący nieprzerwania z kompaktu techniczno-industrialny soundtrack, którego pulsujące beaty mają za zadanie wprowadzić gracza w swoisty trans. Efekty dźwiękowe dopasowano przyzwoicie, jednak bez rewelacji. Całość składa się na zupełnie strawną mieszankę.

Bardzo często jednak okazuje się, że wspaniała oprawa nie idzie w parze z miodnością. SCORCHER na szczęście nie ma takiego problemu, ma za to inny. SCORCHER jest miodny, ale dopiero gdy się w niego pogra dłużej i opanuje trudne sterowanie. Gracz, który zdecyduje się na SCORCHER, musi wykazać się małpią zręcznością i nieziemską dawką cierpliwości. Pod względem poziomu trudności SCORCHER przebija nawet WIPEOUT (SS'33), automatycznie stając się najtrudniejszym wyścigiem futurystycznych pojazdów. Ja sam, zanim dałem się wciągnąć w kilkugodzinną sesję, podchodziłem do gry kilka razy. W końcu uparłem się i ukończyłem kilka tras na pierwszym miejscu. Potem przez długi czas nie mogłem się od gry oderwać, aż wreszcie wywiesiłem białą flagę. Nie dałem rady.

SCORCHER chłodzi. Grafika, którą po prostu trzeba zobaczyć (najlepiej na potężnym Pentium z szybką kartą SVGA), stanowi w tym przypadku największą atrakcję. Jeśli zaś chodzi o samą grę, to jest dobra, ale mogłaby być lepsza (podobnie jak AMOK). Czekając wciąż na INTO THE SHADOWS, warto rzucić okiem na SCORCHER, aby przekonać się, jak wielkim potencjałem dysponuje SCAVENGER.

Gulash

Scavenger'96

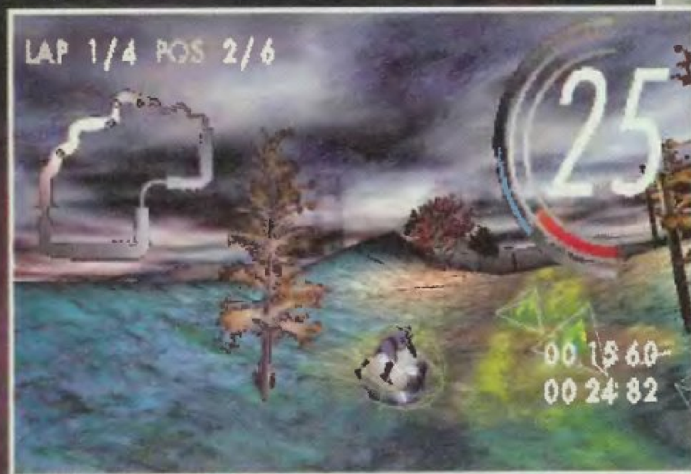
1 CD

P75 ■ 8 MB RAM ■ 25 MB HDD
VGA/SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS

rewelacyjna trójwymiarowa grafika
za trudna, za trudna, za trudna









DEMO – CD'42 DEMO – CD'42









NIHILIST

"I must examine your brain."
– Grey L7

NIHILIST to skrzyżowanie strzelanki kosmicznej (w pozytywnym tego słowa znaczeniu – takiej jak WING COMMANDER czy STAR CRUSADER) z wrestlingiem. Brzmi to dość dziwnie, ale tak właśnie jest. Przesądza o tym nie tylko grafika, interfejs i styl walki, ale przede wszystkim Kraal – kosmiczny ring, na którym toczą się zmagania. Tak jak w zwykłej strzelance – latasz, używasz tarcz, teleportujesz się na małe odległości, walisz we wroga rakietami i sieczesz go laserami. Ale uwaga – wszystko dzieje się w zamkniętym obszarze. Stajesz się gladiatorem, który toczy śmiertelne pojedynki na arenie Kraala. Masz przed sobą nie jednego, ale kilku przeciwników, a musisz przy tym pamiętać, że tylko jeden z was może zostać zwycięzcą.

Są trzy rodzaje Kraali, których obszar często urozmaicają różne udziwnienia, jak np. pola grawitacyjne, teleportery, asteroidy czy miny. Gladiatorzy mają do swej dyspozycji przeróżne statki kosmiczne. Tutaj należą się brawa dla ich projektantów. Różnią się one między sobą w bardzo dużym stopniu – nie tylko wyglądem, ale i uzbrojeniem, prędkością, wytrzymałością, systemem obronnym. Niektóre są naprawdę niesamowite, np. buldożer, którego jedynym uzbrojeniem jest olbrzymia łycha z przodu, zmiatająca wszystko, co się pod nią nawinie. Na obszarze areny pojawiają się czasami różne power-upy, podnoszące wydolność naszego pojazdu. Oczywiście, aby je zdobyć, trzeba się pospieszyć, gdyż twoi przeciwnicy pragną ich równie bardzo jak ty. Po skończonej walce powracasz na statek matkę, gdzie możesz zakupić nową broń, nowy statek lub zagrać w Mandalę (o czym później).

"Prepare to meet your maker!"
– Kardinal Sin

W grach typu EPIC, WING COMMANDER czy X-WING zawsze brakowało mi przeciwników z prawdziwego zdarzenia. Nie chodzi mi o bezimienne statki, których setki można wyciąć między jednym splunięciem a drugim, ale o realistycznych rywali posiadających twarz – własną osobowość, inteligencję, taktykę, wzorzec zachowań, a nawet jakiś wygląd. Co prawda w X-WING mieliśmy już do czynienia ze świetnie opracowaną sztuczną inteligencją przeciwników, ale wciąż pozostawali oni anonimowi. WING COMMANDER ukazał nam oblicza takich gości, jak Kur the Human Killer, Rakti Blooddrinker czy Książę Thrakhath. Mieli oni własne facjaty i głosy, ale praktycznie walczyli tak samo jak reszta futrzaków. Zawsze więc czegoś brakowało. Dopiero NIHILIST spełnił moje oczekiwania pod względem rywali – otrzymali oni twarze (Leech rulez!), głosy, preferowane style walki, własne statki i ulubione bronie. To naprawdę zasługuje na pochwałę. Kiedy walczysz, czujesz że walczysz – i to nie ze szmacianą kukiełką, a z równorzędnym przeciwnikiem. Bardzo trudno jest wygrać, stosując tylko jedną taktykę – jeden rodzaj broni i jeden statek. Kolejne misje i przeciwnicy stale podnoszą poprzeczkę.

"I will lick your sweaty ass!"
– Johnny Rancid

Dużo przeciwników, dużo misji, dużo statków – taki jest NIHILIST.



Gra nie jest specjalnie trudna, ale są misje, w których można zmiażdżyć joya z wściekłości. Poza tym ma najmocniejszy soundtrack, jaki do tej pory słyszałem. Przede wszystkim mało u nas znany i świetny Pop Will Eat Itself, ostry Sugar Ray i dosyć modny (w pewnych kręgach) Dog Eat Dog. O ile mi wiadomo, żaden utwór nie został nagrany specjalnie dla potrzeb gry, ale ich dobór jest świetny. Oprócz kawałków powyższych zespołów jest też dziewięć utworów jungle-trance. Osoby pozbawione dobrego smaku mogą skorzystać z możliwości wsadzenia własnej płytki do odsłuchania podczas gry. To jednak byłoby grzechem.

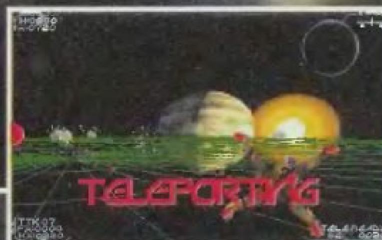
Oczywiście, grać można przez modem, kabelek i sieć. Z ciekawszych opcji trzeba też wymienić możliwość obejrzenia właśnie odbytych misji – każda ostatnia jest automatycznie nagrywana. Oglądając replay, można pobawić się ustawieniem kamer i zobaczyć np. co widział przeciwnik, kiedy dostawał Nutterem w czoło (podczas wykonywania misji też istnieje możliwość zmiany ustawienia kamer, co jednak może utrudnić orientację). Ciekawostką jest gra w grze, czyli Mandala. Mandala to nic innego jak



stare, jare ASTEROIDS z udziałem pojazdów z NIHILIST. Niby nic wielkiego, ale z czasem okazuje się przyjemnym przerywnikiem w wykonywaniu rutynowych misji. No i przejście całej Mandali opłaca się, bo... Albo nie, niech to będzie niespodzianka.

Niestety, gra ma kilka nieznacznych bugów. Nie wpływają one na rozgrywkę, ale jednak... Poza tym przydałoby się więcej rakiet, choć i te osiem może wystarczyć. Więcej wad nie zauważyłem. NIHILIST jest po prostu dobry.

Banana Split







Philips'96

75

PC DOS — 1 CD
486DX2/66 ■ 8 MB RAM ■ 30 MB HDD
VGA/SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS

Autoryzowany dystrybutor — zapowiedź: luty
IPS Computer Group (PC CD)

Za: prawdziwi przeciwnicy, różnorodne misje, soundtrack
Przeciw: kilka bugów, nienajwiększy arsenał, trochę za krótka







HYPER BLADE

Wśród gier sportowych ukazujących czystą rywalizację istnieje luka, której prawie nikt nie stara się wypełnić. Większość nowych tytułów bazuje na najpopularniejszych dyscyplinach sportu, takich jak piłka nożna, koszykówka czy hokej na lodzie. A przecież wystarczy odrobina dobrej woli i wyobraźni, aby stworzyć coś nowego, czego nikt jeszcze nie widział. Pierwszą udaną próbą przełamania schematu był rewelacyjny SPEEDBALL 2, który zachwycał niemal każdego posiadacza Amigi. Receptą na sukces okazały się proste zasady, ekstra grafika i świeży pomysł.

Z tych doświadczeń skorzystała ostatnio firma ACTIVISION, wydając futurystyczną grę sportową HYPER BLADE.

HYPER BLADE jest grą zespołową, przeznaczoną dla jednego do czterech graczy. W rozgrywce biorą udział dwie trzyosobowe drużyny. Gracz steruje dwoma zawodnikami, nie troszcząc się o bramkarza, za którego ruchy zawsze odpowiada komputer. Mecz dzieli się na dwie części, podczas których drużyny starają się wbić sobie jak największą liczbę goli. Bramki przypominają leje po bombach i znajdują się w dwóch krańcach nieckowatego boiska w kształcie elipsoidy. Piłka to stalowa kula, którą można łapać i rzucać, przez co gra trochę przypomina szczypiorniaka. Zawodnicy poruszają się na rolkach, osiągając czasem zawrotne prędkości, zwłaszcza gdy wjeżdżają na krawędzie boiska. Zupełnie jak pokazy skate'ów szalejących na rampach! Szczerze mówiąc, byłem pod wrażeniem cudownych umiejętności ślizgowych niektórych mocarzy.

Punkty zdobywa się nie tylko strzelając gole, ale również przez eliminowanie przeciwnika w bezpośrednich starciach. Powierzchnia boiska usłana jest szeregiem przeszkód służących do powiększania zdobyczy punktowych. Bezpośredni kontakt z obrotową maszynką zakończoną kolcami lub barierą kończy się utratą energii. Takie miejsca można jednak omijać i wpychać nań przeciwnika, czerpiąc sadystyczną przyjemność z zadawania bólu i zarazem zdobywając cenne punkty. Po przejechaniu przez niektóre bramki można pomnożyć punkty za zdobytego właśnie gola (maksymalnie do 4)! Świetnym pomysłem są bumpery, które odbijają piłkę, nadając jej prawdziwie niszczącą moc. Kiedy poślemy taką podrasowaną piłeczkę w przeciwnika, padnie jak długi, a my otrzymamy punkty.



Mecze charakteryzują się dużą dynamiką i niesamowitą miodnością. Szczególnie raduje fakt, że w celu zdobycia przewagi punktowej nieraz trzeba przywalić rywalowi w ryło. Najfajniej wskoczyć kolesiowi z rozpędu na klatę i wepchnąć go na różyczkę zakończoną dzidami lub zaciągnąć go w ramiona bramkarza – agresja go rozpiera, wszędzie szuka frajera! Gdy przez przypadek znajdziesz się w pobliżu obcego keepera, zostanie z ciebie tryskająca krwią kupa rozszarpanego mięsa. Do ekstazy doprowadzają również „egzekucje" ledwo żywego zawodnika, polegające na odrąbaniu mu głowy zamaszystym ruchem ręki zakończonej ostrzem! Brutalność, bezwzględność i konieczność podejmowania szybkich decyzji to połowa atutów doskonałego HYPER BLADE!



Sterowanie drużyną odbywa się z poziomu klawiatury albo pada. Polecam klawiaturę, gdyż ma więcej przycisków niezbędnych do sprawnych i szybkich manewrów. Spodobała mi się możliwość wykorzystywania tych samych klawiszy do wykonywania dwóch czynności. W sumie mamy dziesięć różnych ruchów oraz zagrań w ataku i w obronie. Nie martwcie się wieloklawiszowym sterowaniem, ponieważ tylko z pozoru jest ono trudne.

HYPER BLADE posiada olbrzymie wymagania sprzętowe (SVGA z akceleratorem, szybkie Pentium i tony RAM), ale w zamian oferuje najbardziej krwawą wyżywkę! Jeśli twój komputer ma najnowocześniejszą kartę graficzną, większość wektorów pokryta jest świetnymi teksturami, które przekształcają cybernetycznych zawodników w prawdziwie nieziemskie istoty. Szybkie tempo, świetne odgłosy i krótkie komentarze sprawią, że koszmary HYPER BLADE będą śniły ci się po nocach!

Polecam tę grę wszystkim facetom pragnącym mocnych wrażeń, sieciowcom (rewelacja!) i szaleńcom, bo tych wśród nas jest najwięcej!

Wicik



Activision'96

PC/WIN'95 1 CD

P90 ■ 16 MB RAM ■ 80 MB HDD

VGA/SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS

Autoryzowany dystrybutor
Optimus Bis

Komentarz: krew, brutalność, ostra wyżywka, tak w skrócie opisałbym tę grę

85

AUSTRALIAN RUGBY



Czy wiecie ile w dawnych czasach przysparzał ludziom radości dobrze utuczony prosiak? Nie, nie, owszem, można go było skonsumować na gorąco, ale nie tylko. W chwili wolnej chłopi chętnie grali nim w pewną bardzo popularną grę. Polegała ona na przeniesieniu prosiaka na centralny plac wioski przeciwników. Każda metoda była dobra, zwody, rzuty, podania czy przebijanie się kupą do przodu. Trup słał się gęsto, radochy było po pachy. Dopiero po grze przychodził czas na liczenie wybitych zębów, zwichniętych stawów i połamanych kończyn. Z powyższych powodów gra stawała się stopniowo coraz bardziej wyrafinowana. Obrastała w zakazy i przepisy, by ostatecznie dotrwać do naszych czasów jako RUGBY.

Dzięki ELECTRONIC ARTS ta piękna, łącząca wysublimowaną strategię z brutalną siłą gra może zagościć na naszych monitorach. AUSTRALIAN RUGBY LEAGUE jest w tej chwili niewątpliwie najlepszą (z niewielu...) komputerową symulacją zawodów rugby. ARL oferuje graczom do wyboru drużyny najsilniejszej ligi świata – ligi australijskiej.

CZY TO GOLF, CZY POLO?

Słowo „rugby" nie jest w naszym kraju pojęciem mało znanym. Głównie kojarzy się z bijatyką dwóch drużyn mocarnych bysiów. Silniejszy wygrywa, pokonanych odwożą karetki pogotowia...

Oto podstawowe zasady. Rugby to gra dwóch drużyn po 15 graczy. Czas gry – dwa razy po 40 minut. W rugby, jak i w wielu innych grach, celem jest zdobywanie punktów i niedopuszczenie do tego, by zdobywał je przeciwnik. Punkty zdobywa się na kilka sposobów, np. przeniesienie piłki za końcową linię boiska i położenie jej na ziemi. W ten sposób drużyna zdobywa 5 punktów i szansę zwiększenia tej zdobyczy jeszcze o 2 po udanym kopnięciu z wyznaczonego punktu na boisku. Punkty można także zdobywać z kopnięcia – zarówno piłki ustawionej na ziemi (np. przy rzucie karnym), jak i rzuconej z ręki.



Każdy może zagrywać piłkę – biec z nią, podawać lub kopać. Warunkiem jest jednak to, że zawodnik musi znajdować się ZA piłką, a nie PRZED (przed – znaczy między piłką a bramką przeciwnika) nią. Np. podania do przodu są zabronione. Można kopać piłkę w przód, ale tylko zawodnicy znajdujący się w momencie kopnięcia za piłką mogą za nią pobiec. Zawodnik będący np. 10 metrów przed kopiącym musi cofnąć się te 10 metrów i dopiero pogonić za piłką.





W rugby nie wolno blokować zawodników bez piłki. Można jedynie chwytać (TACKLE) zawodnika z piłką. Po zatrzymaniu zawodnika z piłką obrońca musi się cofnąć, a atakujący muszą jak najszybciej wznowić grę, podnosząc piłkę z ziemi. Atak można powstrzymać pięć razy, za szóstym piłkę przejmują przeciwnicy – dlatego po piątym zatrzymaniu piłkę odkopuje się jak najdalej na stronę drużyny przeciwnej.

Oczywiście, to tylko abecadło – reszty możesz nauczyć się grając w AUSTRALIAN RUGBY LEAGUE. Młyn, rodzaje fauli, sposób wyrzucania piłki z autu – wszystko to stanie się dla ciebie jasne już po kilku meczach.

Rugby jest bardzo widowiskową grą, znakomicie nadającą się do odtworzenia na ekranie monitora. Gra toczy się zwykle na niewielkiej przestrzeni, podania są krótkie, nie ma zaskakujących przerzutów i dalekich podań, jak w amerykańskim futbolu czy piłce nożnej. Marka ELECTRONIC ARTS także i tutaj gwarantuje znakomitą zabawę i dobre wykonanie.

Gra toczy się w żwawym tempie, po boisku przesuwają się niewielkie, ale dobrze animowane postacie graczy. Szczególnie dobrą widoczność oferuje tryb SVGA (640x480), w którym mamy najlepszy przegląd pola. Do wyboru masz wiele rozgrywek – ligę, puchary, spotkania międzypaństwowe. Niecierpliwi mogą regulować (skracać) czas gry do pożądanej wielkości.

Pejotl

Electronic Arts'96
PC DOS/WIN'95 — 1 CD
486DX2/66 ■ 8 MB RAM ■ 45 MB HDD
VGA/SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS
Autoryzowany dystrybutor
Microsoft — 100 zł
Za: szybka akcja, dużo się dzieje
Przeciw: mało popularny u nas sport

NHL HOCKEY'97

Pierwszy NHL HOCKEY ukazał się na kilku platformach w 1995 roku. Zyskał sporą popularność, więc po roku szefowie E.A.SPORTS zdecydowali się wypuścić ulepszoną wersję gry, która odniosła jeszcze większy sukces. Mniej więcej w tym samym okresie triumf święciły także FIFA'96 i NBA LIVE'96. Firma przyjęła strategię wydawania co roku doskonalszych wersji sprawdzonych już tytułów. W efekcie otrzymaliśmy m.in. doskonały hokej na lodzie NHL HOCKEY'97, który nie ma sobie równych.



NHL HOCKEY'97 przeznaczony jest dla jednego lub kilku graczy okupujących jeden komputer czy też podłączonych do sieci. Przewidziano również opcję gry przez modem dla dwóch osób, co przy panujących obecnie mrozach może się przydać. Żadnej z wymienionych form grania nie można specjalnie wyróżnić, bowiem wszystkie są dobre i dostarczają zupełnie innych wrażeń.

W grze poznasz najlepszą hokejową ligę świata, utworzoną przez Amerykanów i Kanadyjczyków. Możesz wybrać dowolną drużynę NHL, zespół gwiazd oraz reprezentację Kanady lub USA. W składzie każdej drużyny występują najlepsi hokeiści z całego świata, np. Wayne Gretzky oraz nasz Mariusz Czerkawski. Wszystkie nazwiska zawodników są aktualne, a poziom reprezentowany przez nich w grze jest odpowiednikiem ich prawdziwych umiejętności. Jeśli chciałbyś stworzyć własny team lub pozmieniać nieznacznie ukochaną drużynę i parametry zawodników, to nie ma problemu – gra posiada wbudowany edytor. Osobom znudzonym uganianiem się za krążkiem proponuję przestudiować kilkadziesiąt przebogatych statystyk z historii światowego hokeja i NHL, zawierających dziesiątki kolorowych zdjęć gwiazd. Z dodatków najbardziej spodobały mi się maski bramkarzy, które oglądałem ze wszystkich stron prawie całą godzinę.





NHL HOCKEY'97 oferuje trzy tryby prowadzenia rozgrywek – pojedynczy mecz, ligę i play–off. Pojedynczy mecz pozwala szybko sprawdzić umiejętności dwóch graczy i ustalić, który z nich leci po hamburgery. W rozgrywkach ligowych przyjdzie ci rozegrać jedną z drużyn NHL cały sezon w walce o Puchar Stanleya (najbardziej prestiżową nagrodę w hokeju zawodowym). System rozgrywek play–off jest końcową fazą zawodów o Puchar Stanleya, w której występują najlepsi z najlepszych. Przed rozpoczęciem play–off możesz ustawić liczbę zwycięstw, jaka będzie potrzebna, by przejść do następnej rundy.

Po wyborze drużyny możesz jeszcze zdefiniować kilka opcji, z czego najważniejsze są przepisy i reguły obowiązujące na lodowisku. Wolno ci powyłączać większość zasad, a także uaktywnić automatyczne dokonywanie zmian. W zupełności wystarczy to do stworzenia w pełni profesjonalnego widowiska lub zwykłej, zręcznościowej wyżywki polegającej na strzeleniu jak największej liczby goli i zmasakrowaniu zawodników przeciwnika.



W zależności od ustawień, mecze mogą być bardzo dynamiczne lub po prostu na tyle szybkie, aby hokeiści żwawo się poruszali. Dzięki fenomenalnej grafice wyświetlanej w wysokiej rozdzielczości każdy pojedynek ogląda się z przyjemnością, nawet z pozycji obserwatora. Nie sposób opisać wrażeń podczas samej gry, ponieważ technika motion, wektorowi zawodnicy i Virtual Stadium tworzą wespół prawdziwe cudeńko. Hokeiści ślizgają się z niesamowitą gracją, wykonują dziesiątki zagrań, zwodów, przyspieszają i zwalniają na kilka sposobów. Najłatwiejszy tryb gry sprowadza się do intuicyjnego sterowania, który przy wzroście stopnia trudności wymaga od gracza nie lada umiejętności. Dzięki siedmiu szalejącym kamerom realizacja meczów przypomina profesjonalne transmisje telewizyjne, zupełnie jak na kanale EuroSport. Na lodowisku bardzo dużo się dzieje, a publika reaguje żywiołowo na efektowne akcje i zagrania. Wrażenia dopełniają fenomenalne komentarze, które po strzeleniu gola przeradzają się w dudniące komunikaty spikera! Można się z nich dowiedzieć, kto strzelił bramkę i kto zaliczył ewentualną asystę. Jak to w hokeju często bywa, czasami dochodzi do bójek pomiędzy krewkimi zawodnikami.





Jeśli lubisz gry sportowe, cenisz hokej na lodzie i masz potężnie uzbrojoną Pentiawkę, nie oprzesz się tej grze. Obecnie stoję przed wielkim dylematem – w co grać: FIFA'97, NHL HOCKEY'97 czy NBA LIVE'97?

Wicik

E.A. Sports'96

PC DOS/WINDOWS'95 1 CD

P75 ■ 8 MB RAM (DOS)
12 MB RAM (WIN'95) ■ 20 MB HDD
SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS ■ MIDI

6

Autoryzowany dystrybutor
IPS Computer Group (PC CD) **146 zł**

Komentarz: najlepszy hokej na lodzie z rewelacyjną grafiką w wysokiej rozdzielczości

ULTIMATE SOCCER MANAGER 2





Od zamierzchłych czasów ośmiobitowców nie wymyślono nic nowego w dziedzinie piłkarskich managerów. Autorzy gier powielali schematy, zmieniając najwyżej elementy drugoplanowe; istota gry pozostawała ta sama. Piłkarskie managery, podobnie jak gry role–playing czy kolejne klony DOOMA, są skierowane do wąskiej ale wciąż łaknącej nowych produktów grupy odbiorców. ULTIMATE SOCCER MANAGER 2 bardzo drobiazgowo podchodzi do kwestii umiejętności zawodników i rozlicznych obowiązków managera, w związku z czym ma dużą szansę przebić PREMIER MANAGER 3 (opis SS'23). Inny z wielkich przebojów – CHAMPIONSHIP MANAGER 2 (SS'39) jest grą na tyle różną od USM2, że nie musi obawiać się konkurencji.



USM2 to nie tylko symulacja rozgrywek piłkarskich. To także bardzo rozbudowany symulator ekonomiczny. Oprócz typowych zajęć trenerskich czekają ciebie obowiązki dyrektora finansowego. Jest to więc gra dla miłośników szczegółu, uwielbiających szlifować najdrobniejsze detale.



Po pierwsze, zawodnicy. Każdy z nich opisany jest przez szereg cech liczbowych, odzwierciedlających umiejętności łapania piłki, obrony, podawania, strzału na bramkę, a także szybkość, kondycję, wrzut z autu, siłę czy inspirację.

Po drugie, treningi. Trenować można niemal wszystko, co przyjdzie ci do głowy – grę w ataku, w obronie, pułapki offsajdowe, podania, grę długą piłką, stałe fragmenty gry i wiele innych elementów. Oprócz treningów obejmujących całą drużynę są również ćwiczenia indywidualne. Po zatrudnieniu trenera z odpowiednią specjalnością możesz powiększyć umiejętności swoich graczy. Na rezultaty trzeba jednak poczekać, często kilkanaście (kilkadziesiąt) tygodni. Szczególnie młodzi gracze mogą się zaskakująco rozwinąć.



Po trzecie, finanse klubu. To sfera niezwykle odpowiedzialnych decyzji dotyczących rozbudowy stadionu, budowy klubowych barów, sklepików z pamiątkami, parkingów. Niezwykle istotne jest ustalenie ceny biletów, wybór reklam oraz asortymentu i cen różnego sortu gadżetów sprzedawanych w klubowych sklepach.

Po czwarte, całe mrowie rozmaitych obowiązków, począwszy od kupowania i sprzedawania zawodników, poprzez opracowywanie specjalnych zagrań i sposobów wykonywania rzutów wolnych, wybór kapitana drużyny, po odprawę przedmeczową i ostatni szlif taktyczny przed gwizdkiem.

Na szczęście masz do pomocy asystentów, których nie wahaj się pytać o radę. Jeden z nich będzie dbać o wybieranie najkorzystniejszych propozycji reklam, drugi pomoże ci przy zestawianiu składu na najbliższy mecz. Przyglądaj się także tablicy ogłoszeń w swoim biurze i przeglądaj faxy – czasami znajdziesz tam wiadomości o swoich zawodnikach i trenerach: jeden będzie chciał podwyżki, inny znudzi się jednostajnym treningiem...

Rozbrajające się na boisku sceny mogą niejednego przyprawić o atak serca. Nie należą do wyjątków sytuacje, gdy piłkarz wychodzący z piłką na czystą pozycję oddaje ją do tyłu. Skrzydłowym przytrafiają się żenujące dośrodkowania, skierowane wprost na najbliższy aut! Bramki padają w zasadzie tylko w dwóch sytuacjach: przy strzale z niezwykle ostrego kąta, niemal z linii kończącej boisko oraz przy strzałach z pola bramkowego. Najczęściej bramkarze wykazują talent jasnowidza, ustawiając się na torze lotu piłki, zanim jeszcze padnie strzał!

Z drugiej strony, USM2 może pochwalić się najlepiej animowanymi zawodnikami ze wszystkich gier managerskich, oferujących obejrzenie meczu. Gra tocząca się na zielonej murawie prezentowana jest na tyle przejrzyście, że łatwo jest zauważyć mankamenty i braki w grze drużyny. Niestety, możliwości jakimi dysponuje trener są w trakcie meczu znacznie ograniczone. Należy wyciągnąć nauczkę na przyszłość i odpowiednio przygotować drużynę na następny mecz.







Ładna grafika SVGA nie nuży się szybko i, co ważniejsze, nie przeszkadza. Nieco rozpaczliwie wygląda na tym tle oprawa muzyczna, ale nie ona jest tu najważniejsza. Ogólne skomplikowanie gry jest jej mocnym punktem, zapewniając wiele tygodni i miesięcy główkowania. Jedną z wartych pochwały cech USM2 jest fakt, że gra oferuje aż trzy ligi piłkarskie do wyboru: angielską, francuską i niemiecką – co kto lubi.

Pejotl

Sierra'96

PC DOS — **1 CD**

486DX/33 ■ 8 MB RAM
SVGA ■ SB 16 ■ GUS ■ MIDI

Za: ładna animacja meczu, dużo możliwości menedżerskich
Przeciw: brak szkółki piłkarskiej, schematyczny rozwój umiejętności zawodników

65









Warner Interactive'96
PC DOS **1 CD**
486DX/33 ■ 8 MB RAM ■ 10 MB HDD
VGA/SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE
Autoryzowany dystrybutor
Optimus BIs
Za: modelowanie tras
Przeciw: nuda
45

INTERNATIONAL MOTO X

Małe, wściekle warczące motorki, które jeżdżą po wszelkich bezdrożach, to dopiero jest zabawa! Motocross jest dyscypliną nadzwyczaj widowiskową. Kilkunastu gości wymiatających po ekstremalnie trudnych trasach robi niezły show. Koła z kartoflastym bieżnikiem strzelają fontannami błota niczym armatki wodne. Wydaje się, że w tym środowisku wynalazca kasku z wycieraczkami zarobiłby krocie.

Od czasów ROAD RASH (opis SS'39) maniacy pojazdów dwuśladowych nie bardzo mieli jak poszaleć. Na szczęście pojawił się MOTO–X, czyli zwariowana symulacja wyścigów crossowych. Menu gry jest nadzwyczaj proste, choć trzeba zaznaczyć, że w grze jest wątek finansowy. Za punktowane miejsca, czytaj: pierwsze trzy, dostajesz pewne kwoty, które możesz przeznaczyć na części motoru – silnik, zawieszenie lub opony. Musisz też liczyć się z naprawami, gdyż każdy wyścig jest nadzwyczaj wykańczający nie tylko dla zawodnika, ale też dla jego stalowego rumaka.



Najpierw musisz postanowić, na co przeznaczysz swoje skromne zasoby finansowe, a później tylko wybrać rodzaj wyścigu. Zawodnicy o rozwiniętym zmyśle estetycznym mogą dowolnie malować swój motor oraz dobierać kolory poszczególnych części uniformu. Możesz wytrząść się za wszystkie czasy w pojedynczych biegach, w jeździe na czas lub wziąć udział w wielkim turnieju crossowym. Zacznij najlepiej od pojedynczych wyścigów, następnie poćwicz szybką, precyzyjną jazdę, podczas której bezlitosny stoper będzie wykazywał wszystkie błędy. Do wielkich turniejów przystąp dopiero wtedy, gdy będziesz już mógł o sobie powiedzieć – „jestem kozak". Od razu przygotuj się na wielkie rozczarowanie – goście stojący wraz z tobą na linii startu to wspomagani przez komputer szaleńcy, którzy życia poza torem wyścigowym nie widzieli. Wygrać z takimi wcale nie jest łatwo.

Grafika, choć pracuje tylko w trybie VGA, jest przyjemna i oczywiście zabójczo płynna. Oko cieszą rozmaite tła, różne krajobrazy naszej planety. Liczba miejsc, w których są położone trasy, to niewątpliwie plus tej gry. Same trasy to nic nadzwyczajnego. Dość przeciętnie opracowane, ale można powiedzieć, że spełniają swoje zadanie. Czuje się zróżnicowanie pionowe, które w tej grze odgrywa zasadniczą rolę. Nie brak też drobnych efektów specjalnych, takich jak opady deszczu czy śniegu. Niekiedy przy trasie siedzą kibice lub sędziowie – uważaj, żeby w nich nie przywalić. Możesz na drodze zespolenia komputerów toczyć wyścigi z kolegami. Niestety, procedury obsługujące tryb multiplayer troszeczkę szwankują, przez co gra często się wiesza.



MOTO–X to gra o charakterze zręcznościowym. Sterowany przez ciebie zawodnik może wyskoczyć w górę, zlecieć bokiem na stok zbocza i spokojnie kontynuować jazdę. Kierowcy crossowi to nieźli magicy. Poza tym zadziwia wytrzymałość twojego jednośladu. Trzeba przyznać, że kilka opcji „urealnia" wyścigi. Na przykład możesz określać liczbę biegów oraz poszczególne przełożenia zębatek. Jednak musisz pamiętać, że tej gry nie stworzono z myślą o odzwierciedleniu prawdziwych zawodów. Zabawa ponad wszystko!

Warto wspomnieć o edytorze dołączonym do gry. Pozwala on na edytowanie turniejów – określasz warunki i zasady, na jakich toczą się poszczególne biegi oraz wyznaczasz kolejność tras w zawodach. Ciekawszy jest edytor samych tras. Masz do dyspozycji kawałek terenu, na początku płaski jak stół. Dzięki tobie to poletko zmieni się w niewielki łańcuszek górski, dostępny tylko dla crossowych maszyn.



MOTO–X to gra dosyć fajna, jednak na krótką metę. Nuda nadchodzi szybkimi krokami. Wydaje się, że twórcy położyli zbyt mały nacisk na opracowanie jakichkolwiek realiów i reguł, nawet zręcznościowych. Wyścigi są dosyć chaotyczne, co nie znaczy, że mdłe. Jeśli jesteś maniakiem komputerowych wyścigów motocyklowych, jest szansa, że MOTO–X ci się spodoba. Jeśli jednak jesteś miłośnikiem realistycznych symulacji, możesz spokojnie rozglądać się za innym tytułem.

KaYteck









DRAGONHEART
FIRE & STEEL

Firma ACCLAIM bardzo często inwestuje w licencje filmowe, dzięki którym produkuje mniej lub bardziej udane gry, w luźny sposób oparte na scenariuszach kinowych hitów. Najczęściej są to platformówki, które mają coraz więcej zwolenników, nawet na poważnym PeCecie. Tym razem na warsztat ACCLAIM trafił film „Ostatni Smok”, na podstawie którego powstała całkiem nieźła gra zręcznościowa.

DRAGONHEART w wersji komputerowo–konsolowej dość swobodnie opiera się na scenariuszu filmowym. Mamy X wiek naszej ery. Podczas jednej z potyczek ginie król, a młody następca tronu, książę Einon zostaje śmiertelnie ranny. Zrozpaczona matka księcia wraz z sir Bowenem, przysposabiającym następcę tronu do rycerskiego rzemiosła, zanoszą umierającego młodzieńca do smoczego legowiska. W zamian za połowę smoczego serca książę przysięga, że będzie łagodniejszym władcą od swego ojca. Dzięki mocy smoczej magii młody Einon powraca do życia. Dziesięć lat później okazuje się jednak najbardziej okrutnym z tyranów, ohydnym możnowładcą wysysającym ze swych poddanych wszystko, co tylko się da. Oszalały sir Bowen przysięga zemstę wszystkim smokom przekonany, że to właśnie smoczy jad zatruł serce księcia. Wyrusza na długą wyprawę i w tym właśnie momencie zaczyna się gra.

Gracz kontroluje poczynania sir Bowena, który przemierza krainę w poszukiwaniu niedobitków smoczego plemienia. Bowen jest rycerzem Starego Kodeksu, zgodnie z którym każdy władający mieczem szlachcic powinien używać swego oręża w obronie uciśnionych i ciemiężonych. Zaiste, jest przeciw komu go używać. Tak więc, Bowen musi bronić wieśniaków przed wasalami króla Einona, nie zapominając przy tym o tępieniu smoków. Na ekranie porusza się w prawo, biega, skacze i macha mieczem na kilka sposobów. Nieco później otrzymuje łuk, przydatny do eliminacji przeciwników znajdujących się dalej.

Gra zbudowana jest według obowiązującego w platformówkach schematu: level–boss–przerywnik. W przypadku DRAGONHEART niemal każdym kolejnym bossem jest zły smok (a jest ich w sumie siedem), którego oczywiście trzeba pokonać. Jako przerywniki występują interaktywne, bardzo ładnie animowane sekwencje, podczas których rycerz szybuje w przestworzach, trzymając się smoczego grzbietu. Zadanie gracza polega wówczas na omijaniu przeszkód (wciskając w odpowiednim momencie klawisze kierunku), które mogłyby zrzucić jeźdźca. Na końcu gry czeka okrutny Einon, którego można pokonać jedynie poprzez... ale to już chyba wiecie.

Jeśli chodzi o oprawę gry, jest dosyć standardowa. Niska rozdzielczość, digitalizowane postacie rycerzy połączono z ręcznie rysowanymi tłami i renderowanymi smokami. Niestety, nie ma żadnych animacji z filmu. Za to pochwalne słowa należą się autorom ścieżki dźwiękowej, dzięki której można wczuć się w klimat rycerskich pojedynków, wielkich bitew i szczęku stali. Odgłosy walki, jęki ginących nieprzyjaciół (najfajniej kwiczy na samym końcu książę Einon), czy wreszcie szum skrzydeł wielkiego smoka, dodają rozgrywce miodu.

Film obejrzałem dwa razy. Drugi raz poszedłem do kina wcale nie po to, aby podziwiać skomplikowaną charakterystykę postaci czy też błyskotliwe dialogi (których tak naprawdę nie ma); usiadłem w jednym z pierwszych rzędów, aby podziwiać wspaniałego, będącego szczytem osiągnięć grafiki komputerowej smoka Draco (bleee, ale imię). W DRAGONHEART grałem przez kilka wieczorów, które uważam za udane. Niewątpliwie przyczynił się do tego miodny klimat gry, wraz z dobrą oprawą audio–wizualną. I choć w przeciwieństwie do filmu gra nie przynosi żadnych odkryć, stanowi sporą porcję rozrywki na przyzwoitym poziomie. Jest wszakże jeden warunek, trzeba po prostu lubić ten typ gier.

Gulash





Acclaim'96

1 CD

486DX2/66 ■ 8 MB RAM ■ 5 MB HDD
VGA/SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS

Autoryzowany dystrybutor

Bowen! Einon! Kara! Draco!

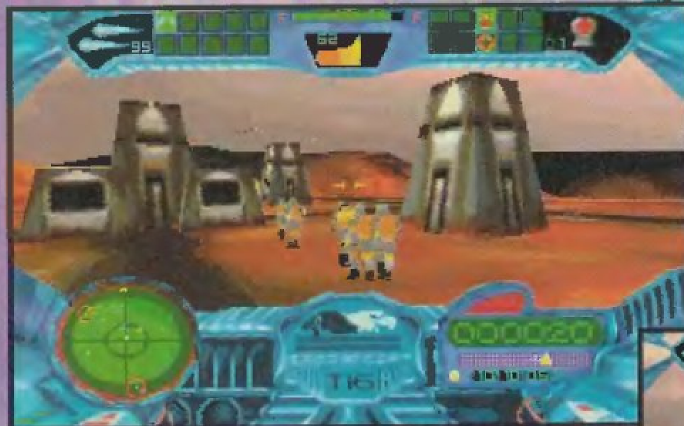
to „tylko” platformówka

60











SCORCHED PLANET

W dalekiej przyszłości ludzkość rozplenila się po całym kosmosie. Utworzona Federacja Galaktyki przez wiele lat gwarantowała bezpieczeństwo i prawość poczynań zrzeszonych światów. Niestety, w obliczu zagrożenia z obcej planety Federacja okazała się bezradna. Najbliższe siły stacjonowały o kilka dni drogi od zaatakowanej kolonii Dator 5. Jedyną mobilną jednostką na tym obszarze był krążownik międzyplanetarny, należący do byłego wojskowego, Alexa Gibsona. Gibson to wrak człowieka, alkoholizm uczynił z niego żywego trupa. Jest jednak jedyną nadzieją pozostającej na Dator 5 ludności.

Intro budzi skojarzenia z PeCetową wersją ALIEN TRILOGY. Mimo iż zastosowano w nim podobną technikę budowania napięcia, nie udało się osiągnąć jego pełni, gdyż łatwo przewidzieć następujące po sobie wydarzenia.

SCORCHED PLANET to kolejna trójwymiarowa strzelanina. Dla ogółu raczej średnia, gdyż jej czar dojrzą jedynie prawdziwi zapaleńcy. Gra nawet w Hi-Res wygląda dość miernie. Trudno przyzwyczaić się do sterowania – straciłem kilka żyć, nim myśliwiec zaczął zachowywać się jak należy. Próżno szukać głębi znanej chociażby z MECHWARRIOR, tu misje wykonuje się rutynowo. Brakuje klimatu, jakiejkolwiek atmosfery. Już w pierwszych minutach gry poznajesz swoje obowiązki, z którymi szybko przechodzisz do porządku dziennego. Ma to niemałe znaczenie dla miodności programu – trudno utożsamić się z głównym bohaterem, Alexem (kakoj użas!). Prócz wartkiej akcji, niewątpliwym atutem SCORCHED PLANET jest realizm. W grze siedzisz za sterami nowoczesnego czołgu, który może transformować się w myśliwiec. Zachowania obu tych wehikułów zostały odwzorowane w sposób wręcz zaskakujący. Jest to pierwsza strzelanina, w której realizm stoi na tak wysokim poziomie! Szczególnie spodobały mi się akcje ucieczki przed stadem latających wrogów, kiedy musiałem manewrować czołgiem po ścianach kanionu. Wrażenia niesamowite!

Celem gry jest uratowanie kolonistów z Dator 5. Nic nie jest łatwe i podczas samotnej misji przeszkadzać ci będą tłumnie Voraxianie, czyli kolejne wcielenie złowieszczego kosmity... Olbrzymie statki-molochy porywające kolonistów, ptakopodobne myśliwce Voraxianów, czy też oni sami – ohydne pająki zmieniające lud Dator 5 w zombie. Horror s-f... Poziomów jest sporo, wszystkie zaprojektowane przez kolesi z RENDERWARE. Gra stopniowo staje się coraz trudniejsza i po pewnym czasie zaczyna wciągać. „Fajna gierka" – jak by powiedział Gulash – „ale nie za te pieniądze!".

Nie wróżę tej grze świetlanej przyszłości. Mimo wielu plusów, których nie można ignorować, SCORCHED PLANET nie wydaje się żadną konkurencją dla większości dzisiejszych produktów. Jest chyba trochę spóźniona. Tę grę mogę polecić jedynie prawdziwym maniakom.

W instrukcji gry, grupa CRITERION STUDIOS, zapowiada dwa nowe tytuły zbliżone ideowo do SCORCHED PLANET. Miejmy nadzieję, że chłopaki wyrobią się, wyciągając odpowiednie wnioski z tej wydanej przez VIRGIN strzelanki. Przed kupnem gry poproś o prezentację – nic nie stracisz, a możesz nawet zyskać!

Mamut

Virgin'96

PC/DOS/WIN'95 — 1 CD

P60 ■ 8 MB RAM ■ 40 MB HDD

VGA/SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS

Autoryzowany dystrybutor

IPS Computer Group — 134 zł

Za: realizm rozgrywki, całkiem fajne intro

Przeciw: ogólna nuda i brak klimatu



DEMO – CD'42

Toy Story Game

File Options Screen Help

"AWW! NOW ALL THE TOYS THINK BUZ CAN FLY! HMM. WELL, IN A COUPLE DAYS EVERYTHING WILL BE JUST TH IT WAS. THEY'LL SEE. IN THE MORN I'LL STILL BE ANDY'S FAVORITE TO

"WHAT I SHOULD DO NOW IS STOP W ABOUT BUZZ AND JUST GET SOME S

Zaczęło się nieszczególnie. Andy jak co roku otrzymał na urodziny nową zabawkę. Wśród starych zapanował popłoch. A jeśli Andy polubi ją bardziej od nas? – denerwował się Pan Ziemniak. Gwar zalewał cały pokój dziecinny. Jedyną zabawką, której nerwowa atmosfera wcale się nie udzieliła, był Chudy. Ten kowboj od lat był ulubioną figurką chłopca, dlatego nie obawiał się skończyć na śmietniku. Był też przywódcą wszystkich zabawek w pokoju Andy'ego. Atmosfera gęstniała. Koniec końców, wysłano grupę wywiadowczą. Sierżant i jego plastikowy pluton dobrze wykonali swą misję. Ukryci w doniczce żołnierze nadali pozostałym lakonicz-

Disney Interactive'96 — 75

PC/WIN'95 — 1 CD

486DX2/66 ■ 8 MB RAM ■ 10 MB HDD

VGA/SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS

Za: to jest super - równie dobre jak COMIX ZONE!!!

Przeciw: nie widzę, nie słyszę, dziękuję



Tajemniczy starożytny Egipt to wprost idealny temat na książkę, film czy grę. Faceci biegający w bandażach, z metrykami wykazującymi tysiącletnie żywoty, niewątpliwie robią wrażenie. W dodatku te imponujące nagrobki, zwane powszechnie piramidami. Historia Egiptu pełna jest kapłanów, dziwnych obrzędów, nieśmiertelnych faraonów i sfinksów. Raj dla archeologów i poszukiwaczy przygód, a dzięki POWERSLAVE – także dla graczy.

Na początku swej przygody masz jedynie lśniącą szabelkę, ale nie przejmuj się – już niebawem poczujesz ciężar pistoletów, karabinów, granatów, strzelb, wyrzutni i jeszcze paru innych dotkliwych dla otoczenia urządzeń. W dodat-

Lobotomy'96 — 50

1 CD

486DX/33 ■ 8 MB RAM ■ 38 MB HDD

VGA/SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS

TOY STORY

ną wiadomość: „ten prezent wygląda bardzo obiecująco."

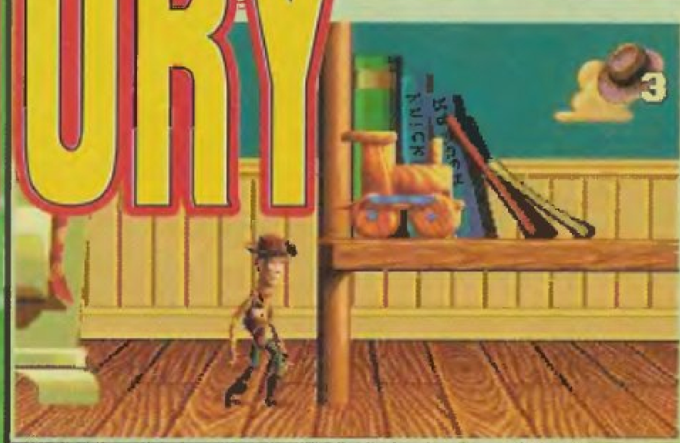
Tak w skrócie przedstawia się heroiczny scenariusz renderowanej komedii dla dzieci i dorosłych (takich jak my), czyli „Toy Story". Film, jak większość kasowych dzieł wytwórni Disneya ostatnich lat, prócz natarczywej kampanii reklamowej doczekał się także zarówno konsolowej, jak i komputerowej adaptacji. Gra oparta dość luźno na scenariuszu filmowym pojawiła się już na Sega MegaDrive oraz Nintendo GameBoy. Fakt faktem, wersja PeCetowa różni się od konsolowych jedynie pod względem technicznym, scenariusz i poziomy są bowiem identyczne.

Pierwszym zadaniem gracza jest przygotowanie wyposażenia dla grupy wywiadowczej sierżanta. Dalszy rozwój wypadków prowadzi do niezdrowej rywalizacji między Chudym a Buzzem Astralem. Wszystko niemal jak w filmie. Oczywiście film zawiera elementy, których gra nie ma, ale i odwrotnie. Każdy, kto oglądał film i uwielbia dobrą zabawę, na pewno pokocha TOY STORY!

TOY STORY należy zaliczyć do najlepszych platformówek. Strona techniczna gry prezentuje się dobrze, grafika, mimo iż nie jest w podwyższonej rozdzielczości, wspaniale oddaje klimat filmu. Nie sposób też pominąć odjazdowej muzyki przygrywającej prosto z kompaktu – CD AUDIO. Zwracam uwagę na przedstawienie ruchów głównego bohatera – Chudego. Od razu widać, że jest to szmaciana lalka, a nie twardy, ołowiany żołnierz.

TOY STORY to pewniak dla wszystkich miłośników platformówek. Opanowanie podstawowych ruchów to pestka, zwłaszcza że klawiszologię można w razie potrzeby zmienić. Technika kończenia gry przyjdzie z czasem...

Nie mogę powstrzymać się od porównania tej gry z moją ulubioną platformówką – COMIX ZONE. Takie małe produkty rządzą najdłużej! Muszę powiedzieć, że TOY STORY pod wieloma względami dogania, a miejscami wręcz wyprzedza Dzieło (tak, tak – przez duże „D") ze stajni SEGA! Ludziom, którym podobał się film i którzy uwielbiają ten gatunek gier, produktu rekomendować nie trzeba. Dla innych TOY STORY będzie miłym przerywnikiem w trakcie pracy lub rozgryzania „poważnych" przygodówek. Zaręczam, że komu COMIX ZONE czy EARTHWORM JIM nie przypadły do gustu, TOY STORY na pewno się spodoba!



W grze pojawia się tylko jeden zgrzyt – toporne sterowanie, które działa niekiedy z opóźnieniem. Z drugiej strony jednak pamiętajmy, że TOY STORY przeznaczona jest dla młodszych graczy, a są oni od nas, użytkowników w dojrzalszym wieku, o wiele zręczniejsi.

Grę gorąco polecam, skalowane okienko + grafika + dźwięk + ogromny ładunek miodności to jest to, co tygrysy lubią najbardziej! Yee Hah!!!

Mamut

POWERSLAVE

ku poznasz magiczne formuły, których skuteczność znacznie przewyższa środki konwencjonalne. Wydawałoby się, że z takim arsenałem środków będziesz niepodzielnie rządził. I z pewnością by tak było, nawet w Bronxie czy na Targówku, ale nie w posępnych lochach pradawnych piramid. Już na samym początku poznasz gościa, który leci z obłędnym wzrokiem i pianą na pysku, by cię rozszarpać. I pysk nie jest tu wcale przenośnią, bo facet zamiast głowy ma wilczy łeb. A jeśli ci mało, to powiem jeszcze, że koleś potrafi strzelać niebieskimi kulami, których działanie jest mocno nieprzyjemne. Oczywiście, to nie jedyny twój przeciwnik – naprzeciw wyjdzie ci wiele okazów fauny, flory i czegoś z pogranicza obu powyższych. No i oczywiście jeszcze spora liczba różnych mumii i czarujących panów, czyli czarodziejów. Na brak towarzystwa w grze stanowczo nie możesz narzekać.

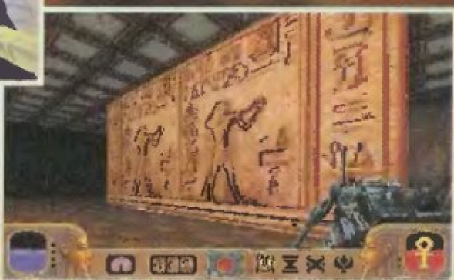


POWERSLAVE to dosyć długo oczekiwany klon DUKE 3D. Środowisko graficzne opracowane zostało przez 3D REALMS, zaś fabuła gry przez grupę o wdzięcznej nazwie LOBOTOMY. Nie można jednak traktować tej gry jako kolejnego etapu rozwojowego DUKE NUKEM, gdyż mamy tu do czynienia raczej z zacofaniem niż postępem. POWERSLAVE jedynie wykorzystuje engine 3D REALMS i nic poza tym. A na pewno już nie wychodzi poza standardy. Jego akcja rozgrywa się w dość mrocznych sceneriach przesiąkniętych magią, co z kolei przywodzi na myśl BLOOD.



Poszczególne etapy zostały przygotowane bardzo starannie, zaś wszystkie tekstury wzbogacone różnymi dodatkowymi elementami. Co jakiś czas będziesz znajdował tajemnicze sarkofagi, dziwne pomieszczenia, skarbce i inne wymyślne ciekawostki. W miarę przechodzenia kolejnych etapów gra staje się coraz bardziej złożona – labirynty komplikują się, pojawiają się systemy przełączników, a także liczne podwodne przejścia. Możesz też przesuwać olbrzymie kamienie ze śladami zakrwawionych dłoni. Nie brak też różnych bajerów charakterystycznych dla DUKE'a – duże świecące dzbany wybuchają i roznoszą wokół wszystko, nawet ściany, a nasz bohater nie może się powstrzymać i często wrzeszczy „Son of a bitch!". Gdy zginiesz, ujrzysz swoją sfatygowaną dłoń w kałuży krwi. Poza tym czekają cię setki oddanych strzałów i mnóstwo trupów na koncie. POWERSLAVE nie jest grą przełomową, ale w drugiej lidze zajmuje czołową lokatę.

KaYteck















TOM CLANCY SSN

Symulatorów atomowych okrętów podwodnych było sporo, ale takiego jak TOM CLANCY SNN jeszcze nie było. Dlaczego? – spytacie, mając w pamięci różnorakie symulacje: dobre, kiepskie, realistyczne, zręcznościowe... Wydawałoby się, że wytrawnych graczy nic już nie zaskoczy. A jednak. Przebieg symulacji sygnowanej przez znanego pisarza kontroluje się z pozycji ryby – punkt obserwacji znajduje się w pewnej odległości od okrętu podwodnego. Tak więc, widzisz długie, majestatyczne cygaro sunące przez wodną otchłań. Gdy będziesz skręcał, ujrzysz pracę sterów, zaś wraz ze wzrostem prędkości wokół śruby pojawią się zawirowania i bąbelki powietrza – zjawisko zwane kawitacją.

Podczas całej gry obserwujesz swój okręt z zewnątrz. Wszystkie ekrany komunikacyjne i informacyjne umieszczone są poniżej okna, w którym widzisz otaczający cię świat. Trzeba przyznać, że takie podejście jest niekiedy nadzwyczaj efektowne. Podczas walki widać długie warkocze pozostawione przez torpedy, zaś wszelkim wybuchom towarzyszą bajeczne kule szalejącego pod wodą powietrza. Nie musisz analizować żadnych sonarów, by zorientować się, gdzie są i dokąd podążają poszczególne torpedy. Także analiza sytuacji taktycznej jest nadzwyczaj łatwa – rozejrzeć się. Niejeden dowódca liniowy pozazdrości ci takich możliwości. Normalnie kapitanowie muszą zawierzać elektronice.







Podwodny widok możesz wykorzystać także podczas szaleńczych uników blisko dna. Jak każdy podwodniak zapewne wiesz, że dno rzadko kiedy bywa płaskie. Wokół pełno jest łańcuchów górskich, przełęczy i kotlin. Tyle tylko, że zalanych wodą. Dla kapitana okrętu podwodnego owe mroczne zakamarki to idealne miejsce na kryjówkę. Żaden sonar nia jest w stanie zgłębić setek ech i dziur akustycznych stworzonych przez tyle ścian i załomów.

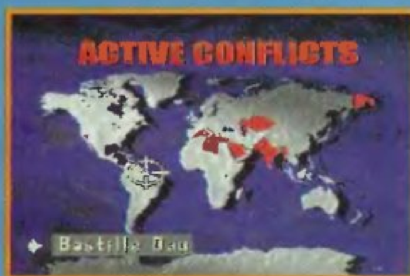
Z reguły jednak manewrowanie w takich warunkach jest trudne i niezmiernie stresujące. Mapy, komputerowe analizy i wariujące sonary to narzędzia, na których musi polegać prawdziwy kapitan. Ty jesteś w sytuacji o niebo lepszej – widzisz wszystko dookoła. Dzięki temu dość szybko powinieneś nauczyć się sterować swoim okrętem podwodnym. Poznasz każdą jego reakcję, stopień bezwładności, czas zakrętu... po prostu będziesz czuł to stalowa cygaro. Pamiętacie film „Polowanie na Czerwony Październik"? W tej grze także można zrobić rybi skok. I w dodatku go obejrzeć. Trzeba tylko zejść na jakieś trzysta stóp, dać pełną prędkość i maksymalnie wychylić stery głębokości – okręt majestatycznie wyskoczy dziobem ponad powierzchnię. Naprawdę fajny widok.

Świat w symulatorze jest przyzwoicie opracowany. Wprawdzie nie można mówić o szokującej oprawie graficznej, ale... Wiele jest różnych bajerów umilających grę. Płynąc tuż pod powierzchnią wody widzisz stępki okrętów. Niebo zmienia się wraz z porą dnia i rodzajem pogody. Gdy pływasz wynurzony blisko brzegu, zwykle pojawia się zaraz stado skrzeczących mew. Jeśli już o faunie mowa, to często będziesz oglądał wieloryby i inne duże „ryby", które wcale rybami nie są. Poza tym ucho cieszą bardzo fajne odgłosy – słyszysz monotonną pracę śrub i nieprzyjemne odgłosy kierowanych elektronicznymi mózgami torped. Walce towarzyszą głuche odgłosy wybuchów, trzaski wabików i kolejne „pingi" aktywnych sonarów. Podczas długich rejsów patrolowych, gdy nic się nie dzieje, zapewne nie raz będą cię wkurzać odgłosy natury.

Gra jest opracowana bardzo rzetelnie. Nie znajdzie się z pewnością na topie, ale zasługuje na miano dobrej symulacji. W dodatku rozgrywkę co jakiś czas urozmaicają filmy o klimacie rodem z książek Clancy'ego. Na krążku znajdziesz wywiad z tym poczytnym pisarzem. Realizm symulacji jest połowiczny – z jednej strony uwzględniono wiele elementów wpływających na walkę, zaś z drugiej maksymalnie uproszczono sterowanie okrętem. Gra przez to jest przystępna, ale nie banalna. Warto zagrać, chociażby po to, aby obejrzeć sobie podwodny świat.

KaYteck

Simon & Schusteer Interactive '96
PC WINDOWS 95 — 2 CD
P60 ■ 8 MB RAM ■ 2 MB HDD
VGA/SVGA ■ SB 16
SB AWE 32 ■ GUS ■ MIDI
Za: widok z zewnątrz
Przeciw: brak małych rybek







AGILE WARRIOR F-111X

Nie ma to jak hasać po niebie z dwudziestoma Sidewinderami. Możesz sprowadzić do parteru każdego pilota, który startował z myślą o podniebnych zwycięstwach. Nie musisz się martwić, że zabraknie ci rakiet – po prostu prujesz przed siebie, aż gość rozleci się w drobny mak. Pomyśl, co by było, gdybyś oprócz rakiet przeciwlotniczych mógł zabrać dziesiątki Mavericków, bomb, pocisków rakietowych, napalmu... i w ogóle tony wszelkiego żelastwa, które człowiek wymyślił, by zrzucać bliźnim na łeb. Jeśli wydaje ci się, że byłbyś władcą nieba siejącym totalne zniszczenie, to niewiele się mylisz. Możesz się zresztą sam o tym przekonać, grając w AGILE WARRIOR F-111X.

Ten symulator, o ile tę grę można tak nazwać, przypomina nieco FIRESTORM THUNDERHAWK 2 (opis w SS'32). Efektowna wybuchowość, piekielna ognistość, luźno potraktowane realia lotnicze, prostota obsługi – to tylko niektóre wspólne elementy tych gier. W rzeczy samej, ta symulacja bliższa jest kanonom gier zręcznościowych. Lot F-111 jest banalny, zaś samolot zachowuje się jak połączenie helikoptera i myśliwca. Zresztą nie ma sensu analizować zachowania maszyny w powietrzu – nie o to przecież w tej grze chodzi.



Zanim podejmiesz walkę, musisz wybrać teren, nad którym będziesz demonstrował osiągnięcia amerykańskiego przemysłu lotniczego. Początkowo masz do wyboru trzy scenariusze, a wraz z ukończeniem poszczególnych zadań będą dochodziły nowe. Podczas krótkiej odprawy dowiadujesz się o co chodzi i po chwili siedzisz w kokpicie.

Nie licz na bardziej skomplikowane zadania. Cel misji prawie zawsze sprowadza się do niszczenia wszystkiego co się rusza lub wystaje z ziemi. Wprawdzie niektóre cele mają status podstawowy, inne drugorzędny, ale łatwiej jest przyjąć zasadę totalnej rozwałki. Jeśli jednak uprzesz się selekcjonować cele, to będziesz musiał wyłączyć mapę i kierować się kolorem kropek.

Uzbrojenia masz pod dostatkiem – od działka po bombę atomową. Nic i nikt nie oprze się tej sile ognia. W dodatku twórcy gry zadbali, by nie dręczył cię brak amunicji. Nad każdym zniszczonym lub zestrzelonym celem pojawia się bonus w postaci wirującego prostopadłościanu. Aby zdobyć dodatkowe wyposażenie, musisz po prostu przelecieć przez ów symbol. Oprócz dodatkowego uzbrojenia możesz też zdobyć paliwo lub powiększyć wskaźnik pancerza ARMOUR, który zmniejsza się wraz z każdym trafieniem twojego samolotu. Gdy pasek zniknie, następuje widowiskowy wybuch i... „Game Over".



Oczywiście, nie ma lekko. Przeciwnik dysponuje potężną siłą. Ze wszystkich stron opadają cię hordy wrogich śmigłowców i samolotów, ziemię pokrywa las stanowisk artylerii przeciwlotniczej i to zarówno stacjonarnej, jak i ruchomej. Do tego dochodzą stanowiska rakietowe systemu obrony powietrznej, a nawet pojedynczy piechociarze z ręcznymi wyrzutniami ziemia–powietrze. No i oczywiście dziesiątki rozmaitych celów: zabudowania wszelkiej maści, różnorakie pojazdy, radary, lotniska, fortyfikacje... Podczas lotu ujrzysz niemal wszystkie obiekty współczesnego pola walki. I zamienisz je w zgliszcza...

Poważnym minusem jest ograniczenie pola walki. Przypomina to rozwiązania przyjęte w F29 RETALIATOR lub w A–10 TANK KILLER (SS'7). Poruszasz się nad dosyć niewielkim kwadratem, a kiedy go opuścisz, pojawiają się duże strzałki kierujące cię z powrotem w rejon walki. Jak ktoś lubi być na smyczy, być może będzie mu to odpowiadać. Grafika jest średnia – z jednej strony zaskakująco płynna akcja i efektowne płomienie, z drugiej teren modelowany niezbyt sugestywnymi metodami. Pod tym względem THUNDERHAWK 2 prezentował się znacznie lepiej. Natomiast bardzo fajnie wyglądają uszkodzenia wrogich maszyn – od celów odrywają się szalejące po niebie elementy.

AGILE WARRIOR to gra niezwykle prosta, przeznaczona zapewne dla młodszych wielbicieli nieskomplikowanych symulacji. Efektowna, przyjemna, choć po jakimś czasie nieco nudna. Niby nic nadzwyczajnego, ale raz warto zagrać.

KaYteck



Virgin'96
PC WINDOWS'95 — 1 CD
P60 ■ 16 MB RAM ■ 44 MB HDD
VGA ■ SB AWE ■ GUS
Autoryzowany dystrybutor: IPS Computer Group (PC CD)
zapowiedź: Luty'97
Za: płynność, obraz uszkodzeń
Przeciw: chaos
40







Jako amerykańskie dziecię, znów stajesz do walki o pokój i demokrację. Siły zbrojne USA są gotowe bronić tych najwyższych wartości w każdym zakątku kuli ziemskiej. Gry komputerowe udowadniają to aż do bólu. Nie mówiąc już o odwecie przeciwko wszystkim, którzy zechcieli podnieść zbrojną dłoń na amerykański styl życia.

Jednak rzeczywistość jest nieco mniej różowa. Wojna w Zatoce to wojna o ropę, zakończona zresztą niemal jak farsa – pozostawieniem na tronie dyktatora, przeciwko któremu walczyła koalicja. Tak, niestety, wygląda zimna, międzynarodowa polityka. Saddam to doskonały straszak na Iran rządzony przez muzułmańskich fanatyków. Nawet operacja w Somalii, choć u jej podstaw więcej było szczytnych idei, to swego rodzaju ucieczka przed angażowaniem się w konflikt bałkański. Przecież IFOR powstał o wiele później. A przedtem Amerykanie bali się górzystej Jugosławii jak ognia. Syndrom wojny wietnamskiej wciąż panuje w amerykańskich ośrodkach decyzyjnych. No, ale zostawmy politykę politykom i zajmijmy się grami...

PŁYNIEMY

Nie ma to jak majestatycznie sunąć po falach na pokładzie lotniskowca o wdzięcznej nazwie Peacemaker. Człowiek czuje się maleńką cząstką tej olbrzymiej maszyny, jaką jest pływające lotnisko. Załoga liczona w tysiącach osób. Przeszło setka oficerów. Nie ma co się powtarzać – wszyscy wiedzą, że współczesny lotniskowiec o napędzie atomowym to przeogromny wytwór myśli ludz-



kiej. Ty zaś możesz się czuć nieco lepiej od innych. Trochę ważniejszy, bo przecież ta cała machina pracuje tylko po to, by wysłać cię w powietrze.

Jesteś oficerem US Navy, czyli najlepiej wyszkolonym pilotem w siłach USA. Tak mówią o sobie piloci morscy, którzy wraz z każdym lądowaniem poznają nowe barwy stresu i paniki. Ich lotnisko nie dość że się porusza, skręca i kołysze, to jest w dodatku zatrważająco krótkie. Lądowanie na lotniskowcu stanowczo nie należy do rzeczy przyjemnych. Szczególnie w nocy, przy zerowej widoczności, w uszkodzonym myśliwcu. Naprawdę ciężko o lepszą rozrywkę...

Z początku plączesz się po różnych pomieszczeniach i korytarzach. W grze przyjęto bowiem system wirtualnego lotniskowca. To znaczy, że gdy nie jesteś w kabinie myśliwca, możesz poruszać się po rozmaitych pokładach. Sporo jest nawet miejsc, do których możesz dotrzeć – począwszy od twojej kabiny przez różne pomieszczenia informacyjne, konfiguracyjne i przygotowawcze, do pokładów z samolotami włącznie. Przechadzki urozmaicają różne animacje, jednak po trzydziestu minutach gry warto je wyłączyć – nerwy puszczają, kiedy po raz kolejny ogląda się tę samą sekwencję.

Gra w warstwie niesymulacyjnej przypomina symulatory ze stajni DOMARK. I podobnie jak tamte gry, tak i JET FIGHTER 3 udowadnia, że wszelkie tego typu rozwiązania są zupełnie nieprzydatne. Miłośnik symulacji pragnie dokonywać wyborów w przejrzystych menu, a następnie jak najszybciej znaleźć się w kokpicie. Łażenie po pokładzie chyba nikogo nie bawi.

Wszystkie pomieszczenia okrętu wyglądają bardzo ładnie. W kabinach znajduje się wiele elementów, zaś całość fachowo skomponowana. Statyczne obrazki ożywiają małe monitory pokazujące, co się dzieje na pokładzie lotniskowca. Warto też zauważyć, że piloci stacjonujący na lotniskowcu USS Peacemaker mają dostęp do Internetu (!). Często więc będziesz dostawał pocztę elektroniczną – już na początku otrzymasz list od rodziców, dumnych z syna broniącego demokracji na świecie. Czysta sielanka...

Istotne wydarzenia ilustrują filmiki, które, trzeba przyznać, opracował utalentowany człowiek. Wszystkie filmy to renderowane animacje stylizowane na filmy typu „political fiction" lub, jak kto woli, „techno thriller". Wzbogacają one grę i nadają wydarzeniom fabularny charakter. Nie ma jednak mowy o żadnym wirtualnym filmie – to tylko krótkie przerywniki.

LECIMY

Samoloty wyrzuca w powietrze katapulta. Do wyboru masz dwie maszyny – F/A–18 i F–22. Pierwszy to myśliwiec morski z charakterystycznym układem usterzenia pionowego, drugi zaś to najnowocześniejszy samolot myśliwski świata.

F–18 służy amerykańskiej armii od dłuższego czasu i zdążył już udowodnić swe zalety oraz ujawnić kilka wad. Konstrukcja tego samolotu jest bardzo udana, a że konkurs na tę maszynę rozpisała US Navy, nic dziwnego, że jest to idealny samolot do operowania z lotniskowców.

F–22 to zupełnie inna bajka. Ta supernowoczesna maszyna ma być lotniczym wejściem w XXI wiek. Zastosowano w nim najdoskonalsze rozwiązania konstrukcyjne, zaś wiele drobniejszych projektów powstało specjalnie dla tego samolotu. Oczywiście technika STEALTH (zmniejszonego echa radarowego) i komputerowe zarządzanie systemami sterowania to tylko najgłośniejsze „bajery".

JET FIGHTER 3 jest symulatorem nawet realistycznym. Z założenia odzwierciedlono pracę poszczególnych układów, ale bardziej skomplikowane procesy znacznie uproszczono. Nie masz więc problemów związanych z walką elektroniczną – dość łatwo namierza się przeciwne cele. Także działanie broni jest niekiedy zadziwiająco skuteczne. Ale i to ma swoje granice – twój myśliwiec może zostać niezwykle szybko sprowadzony do parteru. Nawet kilka trafień artylerii przeciwlotniczej zakończy się tragicznie, nie mówiąc już o bezpośrednim trafieniu rakietą przeciwlotniczą.

Pilotaż F–18 różni się od F–22, choć i tak unifikacja pracy podzespołów elektronicznych jest dość

Mission Studios'96 **75**
PC/DOS 1 CD
486DX2/66 ■ 8 MB RAM ■ 29 MB HDD
VGA/SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS
Za: przyjemne środowisko graficzne
Przeciw: brak spójnej taktyki przeciwnika

DEMO – CD'42 DEMO – CD'42



JETFIGHTER 3

znaczna. O ile parametry F–18 są powszechnie znane, to osiągi F–22 są pewną improwizacją twórców gry. Wykorzystano bowiem cechy prototypu i zmodyfikowano je tak, by powstała wersja morska samolotu. Wersja, której jeszcze nie ma.

Mocnym plusem gry jest środowisko graficzne. Symulacja może pracować w różnych trybach graficznych – od 320x200 do 640x480. Jednak na moim komputerze za nic w świecie gra nie chciała uruchomić się w trybie innym niż 320x200. Tak więc z musu cieszyłem się starą, dobrą VGA. Z reguły staram się grać w jak najwyższej rozdzielczości, kierując się zasadą, że realizm wizualny to jedna z istotniejszych cech dobrego symulatora. Jednak i VGA ma swoje plusy. Po pierwsze, płynność. Żadne wybuchy, komunikaty radiowe, zbliżanie się do dużych celów itp. nie powodują znanych z SVGA nieprzyjemnych skoków. Lot jest nadzwyczaj plastyczny, samolot reaguje perfekcyjnie na najmniejsze wychylenia sterów, zaś precyzyjne manewry udają się znacznie częściej niż zwykle. Poza tym tryb VGA to brak efektu kanciastości. Wszystko jest wprawdzie nieco zamazane, ale z pewnością nie kanciaste. Wszelkie pofałdowania terenu nabierają przez to znamion realizmu. Przeleć ponad majestatycznymi wierzchołkami Andów, a będziesz wiedział o co chodzi. Szkoda tylko, że w JET FIGHTER 3 przyjęto rozwiązania, w wyniku których podczas lotu gra niekiedy doczytuje coś z kompaktu. Wszystko zatrzymuje się, a gracz czeka kiedy zgaśnie lampka czytnika. Naprawdę duża wpadka.

Mocną stroną środowiska graficznego jest też odwzorowanie rzeczywistego terenu. Linia brzegowa, układ ważniejszych ośrodków zurbanizowanych czy charakterystycznych elementów geograficznych są dość dokładnie zachowane. Ziemię pokrywają sugestywne tekstury symbolizujące prawdziwy teren. Bardzo fajną sprawą są natomiast różne elementy 3D, które dosyć często pojawiają się na teksturach. Nie lecisz więc nad zupełnie płaskim terenem, na którym widać jedynie cele.

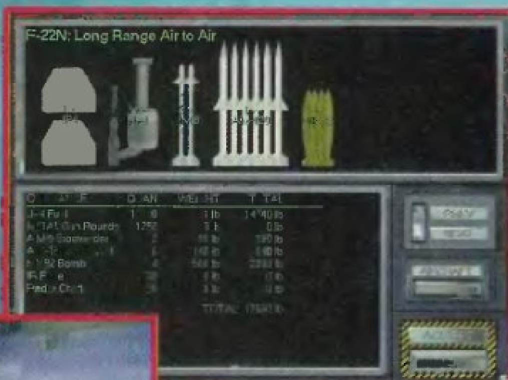
KOMU MAVERICKA, KOMU?

Na początku można trochę potrenować. Specjalny zestaw zadań wprowadzających pomoże ci oswoić się z samolotami oraz opanować prawidła rządzące symulacją. Niektóre elementy warto przećwiczyć kilkakrotnie – zaoszczędzisz sobie stresów podczas wykonywania prawdziwych zadań.

Na podniebne wojaże możesz wybrać się w urocze rejony Ameryki Łacińskiej i Południowej. Operacja HURRICANE wymierzona jest przeciwko wojskom reżimu kubańskiego, wspomaganego przez kolumbijskie kartele narkotykowe. Dziesięć kolejnych misji da ci przekrój zadań, jakie czekają cię podczas wielkiej kampanii. Kubańczycy są nieźle wyszkoleni, ale ich radziecki sprzęt to szwankujące żelastwo. Jeszcze gorzej ma się sprawa z najemnikami, których wynajęto za „wyprane" pieniądze. Ci wiedzą za co giną i raczej trudno jest ich strącić z nieba. Podczas konfliktu kubańskiego musisz uważać na wyrzutnie pocisków przeciwlotniczych ziemia–powietrze. Ta mała urocza wyspa jest nimi naszpikowana jeszcze od czasów Fidela, który obawiał się, że przylecą Amerykanie i zrzucą mu na łeb nieliche bombę.

Gdy ukończysz pierwszy, dość krótki scenariusz, czeka cię operacja CAGET SAINT. To prawdziwa, regularna wojna. Rozpoczyna się od dość niespodziewanego ataku wojsk argentyńskich na terytorium Chile. Niespodziewanego dla opinii publicznej, nie zaś dla wywiadu Stanów Zjednoczonych. Tak więc, w rejon działań przypływa lotniskowiec USS Peacemaker. Czekają cię tu rozmaite misje. Będziesz walczył zarówno z kiepsko wyszkolonymi i jeszcze gorzej wyposażonymi wojskami, ale także potyczki z doskonałymi pilotami w najlepszych, nie tylko radzieckich maszynach. Krótko mówiąc, czeka cię wiele pracy przy utrzymywaniu światowego pokoju. A nikt nie wie, ile rakiet trzeba odpalić, ile bomb zrzucić, by pokój powrócił. Zresztą, na jak długo?

KaYteck



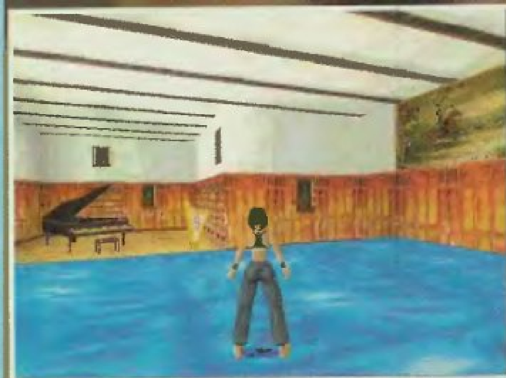


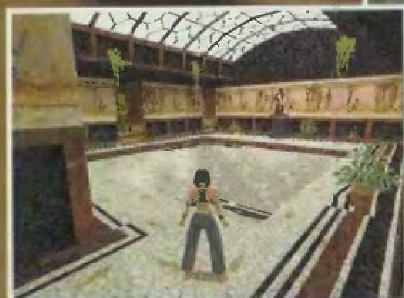


Operations: Exit to hallway
Lieutenant Kevin "KaYteck" Snake
Flight Training - Day 1
Report to the hangar deck for weapon loading








TOMB RAIDER to gra, którą znają już chyba wszyscy. W odróżnieniu od zwykłych zręcznościowych strzelanin, posiada nietuzinkową fabułę, wspaniałą postać głównej bohaterki oraz wnosi wiele nowego do gatunku 3D. Ponieważ w poprzednim numerze zamieściliśmy już obszerną recenzję, teraz nie pozostaje nam nic innego, jak tylko udzielić wam kilku rad i pomóc przejść ją do końca.

Zanim wyruszysz, koniecznie odwiedź dom Lary, gdzie możesz przećwiczyć trudniejsze skoki i manewry. Jeśli ich nie opanujesz, nie masz co marzyć o sukcesie. Czy umiesz na przykład stanąć na rękach na krawędzi półki i miękko przejść w mostek, po czym z gracją się wyprostować? Poćwicz! Podczas akcji nie zapominaj o rozglądaniu się (INS na klawiaturze numerycznej + kursory). Jedno uważne spojrzenie może ocalić twoje życie albo też pomóc znaleźć wyjście z beznadziejnej sytuacji. Pamiętaj o zapisywaniu gry przed każdą trudniejszą czynnością, dzięki czemu w razie niepowodzenia zaoszczędzisz sporo czasu.

GROBOWIEC QALOPECA

Wybrałam się w Himalaje zapolować na Yeti. Jak zwykle, uciekł. Zatrzymałam się w Kalkucie, w hotelu Imperial. Tam właśnie człowiek nazwiskiem Larson przekazał mi niezwykle interesującą propozycję od Natly Jacqueline. W zamian za dużą sumę pieniędzy miałam odnaleźć starożytny artefakt o nazwie Scion. Podobno znajduje się on w grobowcu Qualopeca, jednego z legendarnych władców Atlantydy, w Peru. Tajemnica, przygoda, gruba forsa. Czego chcieć więcej? Zgodziłam się. Do grobowca dotarłam bez problemu, trudności miały zacząć się dopiero później. Wrota zatrzasnęły się za mną z hukiem, odcinając mi odwrót...

Jaskinie były zamieszkane, o czym dobitnie świadczyły tropy na śniegu. Idąc ich śladem dotarłam do wielkiej groty z wiszącymi mostami. Dalej wystarczyło biec przed siebie, dźwignie otwierały drzwi, pistolety oczyszczały drogę. Na końcu czekały na mnie wielkie, podwójne wrota prowadzące do miasta.

W mieście Vilcabamba odnalazłam klucz i posążek, oba przedmioty znajdowały się w tym samym pomieszczeniu. Drogę do tej komnaty blokował głaz, który musiałam przesunąć. Korytarz za zamkniętymi na klucz drzwiami prowadził do solidnie wyglądającej budowli wykutej w skale. Najpierw poszłam lewym korytarzem, potem prawym i tak dostałam się do środkowego. Dźwignia na końcu korytarza otwierała zapadnię, dokładnie pode mną, więc mimowolnie z niej skorzystałam. Przepłynęłam kilkadziesiąt metrów pod wodą i dostałam się do następnej komnaty, gdzie zabiłam niedźwiedzia. Posążek otworzył mi dalszą drogę.

Problem polegał na odnalezieniu trzech trybików, których brakowało w urządzeniu znajdującym się po lewej stronie od wylotu korytarza. Udałam się na północ, przechodząc obok wodospadu. Pierwszy trybik leżał po drugiej stronie zniszczonego mostu (musiałam skoczyć), drugi znajdował się pod wodą, w budowli na końcu doliny. By zdobyć trzeci, musiałam zanurkować pod wodospadem w dolinie, a następnie po wyjściu z wody wspiąć się pod sam strop groty. Naprawione urządzenie zmieniło bieg wody i wodospad zniknął, odsłaniając przejście.

W dużej sali uruchomiłam dźwignię otwierającą przejście po prawej. Korytarz wiódł prosto, by ostatecznie rozdzielić się na trzy mniejsze. Na końcu każdego z nich kryła się dźwignia otwierająca jedno z trojga drzwi z lewej strony wejścia. Drogi



TOMB RAIDER

Eidos'96

90

[illegible] 1 CD

486DX2/66 ■ 8 MB RAM

VGA/SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS

Autoryzowany dystrybutor [illegible] (PC CD) 159 zł

Za: [illegible] rewolucyjny świat

Przeciw: [illegible] – wolny w wysokiej rozdzielczości

do każdej z tych dźwigni strzegła zagadka... Korytarz, który się otworzył, prowadził do głów-



nej sali grobowca Qualopeca. Mumia przy tronie była ostatnią przeszkodą na drodze do artefaktu.



Przy wodospadzie czekał już na mnie Larson, facet z hotelu. Po wymianie strzałów udało mi się z nim chwilę porozmawiać. Cała sprawa stawała się coraz bardziej interesująca! Scion składał się z trzech kawałków, a jego druga część znajdowała się w grobowcu kolejnego władcy Atlantydy – Tihocana. Części połączone razem tworzyły przedmiot o wielkiej mocy. Jednak nie tylko ja ich poszukiwałam. Przed wejściem do kolejnego grobowca znalazłam świeże ślady obozowiska...

GROBOWIEC TIHOCANA

Przesunęłam kamień na szynach i skacząc po słupach dostałam się do drzwi na wyższej kondygnacji. Po drodze zobaczyłam mojego rywala, z którym wymieniłam kilka strzałów. Dźwignia opróżniła korytarz z wody, ale nie z aligatora. Dotarłam do olbrzymiej, wielokondygnacyjnej sali. Kolejno otwierałam umieszczone na różnych wysokościach drzwi. Za każdymi kryły się pułapki, które jednak nie przeszkodziły mi w zdobyciu czterech kluczy. Otwierały one cztery rygle blokujące przejście do Colosseum.



Niestety, wejścia przewidziane przez konstruktorów były zablokowane. Na szczęście można było się wspiąć na najwyższą kondygnację Colosseum. Na górze, z prawej strony było przejście w skale. By dostać się do loży honorowej, musiałam najpierw opuścić się do wilczego dołu w arenie (tego z kolcami). Była to najkrótsza, chociaż nie jedyna droga. Za kamieniem w loży ukryto dźwignię otwierającą jedne z drzwi po drugiej stronie areny. Otwierając kilka następnych, znalazłam klucz do kraty w loży. Podwodnym przejściem przepłynęłam do następnego poziomu.

Odnalazłam pomieszczenie z czworgiem drzwi i pięcioma dźwigniami. Na drzwiach znajdowały się rysunki przedstawiające ustawienia dźwigni potrzebne do ich otwarcia. Przejście dalej blokował jakiś mechanizm. By go uruchomić, potrzebowałam trzech złotych sztabek. Dwie pierwsze znalazłam bez problemu, ale z trzecią był kłopot. By się do niej dostać, musiałam zaryzykować bardzo niebezpieczny skok z najwyższej kondygnacji budowli. Skoczyłam równolegle do budynku, starając się wylądować za kamieniem na poziomie poniżej. Znalazłam się w niszy z przejściem, za którym leżała upragniona trzecia sztabka. Wszystkie trzy sztabki ozłociłam, korzystając z mitologicznej właściwości palca króla Midasa. Jego zniszczony posąg stał za ogrodem. Ze złotymi już sztabkami wróciłam pod zamknięte drzwi.



Błądząc po omulonych korytarzach znalazłam dwa srebrne klucze i jeden złoty. Srebrne klucze pasowały do górnych drzwi w głównej sali. Szukając kluczy, zalałam całe kanały wodą; aligatory miały uciechę. Spotkałam też starego znajomego (jaki ten świat mały!) i znalazłam Magnum, które wydatnie pomogło mi tępić natrętów.

Za drzwiami otwieranymi złotym kluczem znajdowała się sala, w której odsunęłam kamień i... skoczyłam.

Najpierw pociągnęłam za dźwignię na końcu korytarza i obniżyłam poziom wody. Dopiero wtedy wróciłam do pierwszej dźwigni. Chodziłam po kanałach tak długo, aż znalazłam złoty klucz i drzwi. Po blokach przedostałam się na drugą stronę wody. Przesuwając kamień na kolejne zapisane kwadraty na ziemi, zdobyłam klucze do zamkniętych drzwi. Za nimi, już na suchym lądzie znalazłam jedną dźwignię, a pod wodą drugą. Kiedy chciałam wejść do grobowca, posąg z lewej strony ożył. Uciekłam do środka, nie oglądając się za siebie. Konkurencja dotarła tu jednak przede mną. Dyskusja była krótka. Zabrałam trupowi drugą część artefaktu. W komnacie obok znajdował się grób Tihocana oraz malowidło przedstawiające Atlantydę oraz historię jednego z jej władców...

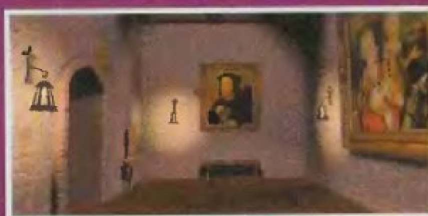
Połączenie dwóch części Scionu wywołało wizję. Wtedy nie wiedziałam jeszcze co ona oznaczała, pojedyncze obrazy nie stanowiły spójnej całości. Miałam tylko jedno pytanie, co się tam naprawdę wydarzyło?

Merlin

Za miesiąc trzeci i ostatni etap wyprawy.







Firma TRILOBYTE wyprodukowała niegdyś SEVENTH GUEST, pierwszą poważną grę multimedialną. „Siódmy Gwóźdź" do dziś elektryzuje niemałą rzeszę ludzi, jest skalą porównawczą dla wielu nowych produkcji. Jego niedawna kontynuacja, ELEVENTH HOUR, już nie spotkała się z takim przyjęciem. Inna sprawa, że „Jedenasta" jest w zasadzie niezbyt udaną kalką części pierwszej. Kto grał, ten wie; inni muszą uwierzyć na słowo.

Najnowszym dziełem TRILOBYTE jest CLANDESTINY. Jej scenariusz jest raczej sztampowy. Młode małżeństwo zwiedzające Szkocję gubi się podczas wycieczki. Gęstniejąca mgła utrudnia odnalezienie właściwej drogi. W końcu docierają do olbrzymiego, ponurego domostwa, które ponoć należało do rodu pana młodego. Problem w tym, że zarówno witający Amerykanów kamerdyner, jak i reszta służby już od kilkuset lat powinni leżeć w grobie – wszyscy są duchami o długim stażu. Tylko pan młody widzi upiory, gdyż jego „mocno stąpająca" po ziemi żona jest niesamowitą sceptyczką. Kamerdyner zaprasza parę do dworu...

Nastawionych na wstrząsający horror muszę ze smutkiem poinformować, że nie sposób bać się podczas gry w CLANDESTINY. Komiksowa kreska postaci, zagadki i dialogi nie zapowiadają niczego strasznego. Za rogiem nie czai się żaden krwiożerczy potwór. Klimat w CLANDESTINY jest nie tyle oryginalny, co raczej pełen sprzeczności – majestatyczne, ślicznie wyrenderowane (lepiej niż w RESIDENT EVIL na PSX) wnętrza domu kontrastują z humorystycznymi dialogami i wygibasami postaci. Z jednej strony atmosfera znana z DARK EYE (wystarczy spojrzeć na obrazy wiszące na ścianach), z drugiej nacechowany zabawną głupotą świat dziecięcych kreskówek. Może się czepiam, ale taki mariaż wcale mi się nie podoba.

Szczerze mówiąc, CLANDESTINY miejscami mnie nudziła. Być może wpływał na to brak zdecydo-

---

LIGHTHOUSE

Sierra'96 — 65

PC/WIN'95/3.1 — 2 CD
486DX2/66 ■ 8 MB RAM ■ 20 MB HDD
VGA/SVGA ■ SB 16 ■ SB

Autoryzowany dystrybutor
IPS Computer Group — 135 zł

Za: kilka nowych pomysłów, muzyka, nieliniowość
Przeciw: postacie, sztuczne dłużyzny, przerywniki

Duże firmy coraz częściej przeznaczają kupę forsy na promocję gry, zamiast obniżyć jej cenę detaliczną i dzięki temu zdobyć więcej klientów. Można by też wydać więcej na samą produkcję. Ale tak się nie dzieje, więc w rezultacie gierki, jakie serwują nam giganci w rodzaju SIERRY, to taśmowe produkcje przeciętniaków.

CO TO JEST LIGHTHOUSE?

LIGHTHOUSE to przygodówka first–person perspective, czyli taka, w której całą akcję śledzimy oczami bohatera, podobnie jak w RIPPER czy 7TH GUEST. Niestety – rozwiązane jest bardzo niezręcznie. Nie widzimy żadnych części ciała naszego bohatera, dlatego przedmioty, których używamy, zdają się lewitować.

W grze wcielamy się w postać pisarza, który wynajął sobie na wakacje domek na wybrzeżu. Przeprowadzka miała wnieść nieco świeżości w umysł młodego twórcy i przynieść natchnienie. Domek był mały i ładny, oddalony od skupisk ludzkich. Jedyną budowlą w pobliżu była stara latarnia morska – i stąd „de nejm of de gejm", jak powiedziałby znajomy Australijczyk. Latarnię zamieszkiwał pewien uczony, zupełny odludek, który swą miłością równo obdzielał malutką córeczkę i swoją pracę badawczą. Nietrudno się domyślić, że interwencja w domu profesorka okaże się niezbędna.



ROZWÓJ FABUŁY

Gra rozpoczyna się w momencie, gdy za oknem leje jak z cebra, a nasz bohater odsłuchuje automatyczną sekretarkę. Po wiadomościach od troskliwej mamusi i zniecierpliwionego wydawcy odzywa się głos... Tak, tak, to profesor prosi o jak najszybsze przybycie do latarni morskiej. Na te słowa pisarz zabiera tylko kilka niezbędnych przedmiotów i natychmiast wyrusza na ratunek. Na miejscu okazuje się, że profesora już nie ma, natomiast jego córeczka Amanda grzecznie leży sobie w kojcu. Niedługo jednak, bo już po chwili pojawia się znikąd tajemniczy, wytatuowany facet, który ją porywa...



Przygoda zaprowadzi cię do laboratorium profesora, który stworzył portal mogący przenosić ludzi do alternatywnego świata. Oczywiście skorzystasz z przejścia i trafisz do miejsc, gdzie nie postała jeszcze ludzka stopa. Starożytna świątynia, twierdza, wnętrze wulkanu, wrak zatopionego okrętu – te miejsca nie brzmią może zbyt egzotycznie, ale należy pamiętać, że znajdują się one w innym wymiarze. Oczywiście, twoim głównym celem jest uratowanie profesora Kricka i Amandy oraz pokonanie złej Czarnej Istoty zagrażającej tak naszemu, jak i obcemu światu.

JAK TO WYGLĄDA?

Całkiem nieźle. Gra ma ładną, renderowaną grafikę i niestety, żałośnie wyglądające, ale na szczęście bardzo krótkie, filmowe przerywniki. W grze jednak animacja jest bardzo płynna (oczywiście na płynnych Pentiumach) i ogólnie zadowalająca. Tła za to są statyczne. Bardzo mało jest postaci ludzkich, z którymi nasz bohater mógłby porozmawiać. Na obu kompaktach znalazło się ich jedynie pięć, jeśli nie liczyć zupełnie martwego szkieletu. Poza tym ludzie w LIGHTHOUSE są zupełnie nieludzcy. Mają sztuczne wyrazy twarzy i poruszają się jak zardzewiałe roboty, niczym w filmie „Toy Story" – zabawki wyglądały świetnie, a ludzie – sami wiecie.

GRA MUZYKA

Trzeba przyznać, że dźwięk jest dobrej jakości, a lektorzy dobrani do czytania tekstów nieźli. Kiedy wsłuchiwałem się w muzykę, po raz kolejny przychodziła mi na myśl PHANTASMAGORIA – podobne, majestatycznie brzmiące instrumenty. To właśnie muzyka jest według mnie jedną z najmocniejszych stron obu tych gier. Zresztą dźwięki, jakie cały czas nam towarzyszą, odgrywają w LIGHTHOUSE dość dużą rolę – kilka razy niezwykle istotne okazało się to, co słyszałem w tle. Już na samym początku, kiedy odnalazłem w latarni córeczkę profesora, siedziała ona sobie spokojnie w łóżeczku i rado-

wania autorów – „zrobić komedię czy horror?". Grze brakuje polotu, wydaje się być robiona w pośpiechu, niedokładnie. Ale mimo wszystko zapewnia kilka godzin dobrej zabawy.

Zagadki nie powinny stanowić problemu dla weteranów SEVENTH GUEST czy ELEVENTH HOUR. Poza tym można je ominąć, korzystając z opcji HELP. Właściwe rozwiązania zaprowadzą cię dalej – jeśli nie w mroczną, to na pewno ciekawą intrygę. Szczególnie raduje fakt, że po każdej odpowiedzi można obejrzeć długi filmik animowany, ilustrujący dalszy przebieg wypadków.

Techniczna strona programu prezentuje się bardzo dobrze. Zarówno pod względem wizualnym, jak i dźwiękowym jest bez zarzutu.

CLANDESTINY

Próżno szukać znaczących bugów, wszelkie patche wydają się zbędne. Uwagę zwraca muzyka, doskonale oddająca nastrój – w zależności od sytuacji jest pompatyczna, dyskretna, zmysłowa, czasem wręcz smutna. Zwracam uwagę na temat towarzyszący zwiedzaniu pierwszego piętra domostwa; przy zgaszonym świetle ciarki chodzą po plecach!

Mamut

Trilobyte'96

PC — 1 CD

P60 ■ 8 MB RAM ■ 2 MB HDD

SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS ■ MIDI

Autoryzowany dystrybutor

IPS Computer Group — 100 zł

60

Za: ciekawe zagadki; piękna grafika, śliczny dźwięk i muzyka

Przeciw: miejscami nudna, kiepskie głosy aktorów; czy to horror, czy kreskówka?

śnie kwiliła, a kiedy udałem się zwiedzać kolejne pomieszczenia, w pewnym momencie przez motyw muzyczny przebił się głośniejszy płacz Amandy, zmuszając mnie do powrotu. Dzięki temu ujrzałem, jak została porwana przez Czarną Istotę. Gdybym zignorował płacz i wrócił później, zastałbym tylko pusty kojec. A wtedy naprawdę trudno byłoby mi się domyślić, co się z nią stało.

CZY JEST TU COŚ...

Nie można jednak zarzucić LIGHTHOUSE całkowitego powielania schematów, gdyż kilka pomysłów (ale nie zagadek) jest dość nietypowych. Oczywiście, mamy do czynienia ze stuprocentową przygodówką, gdzie na porządku dziennym są czynności typu: przesuń, wyjmij, otwórz, obejrzyj, użyj. Co prawda dorzucono kilka łamigłówek, które w pełni zasługują na swoje miano, ale podstawowa idea, polegająca na operowaniu przedmiotami, pozostała. Pierwszą ciekawostką jest fakt, że niektóre czynności musimy powtarzać. Podobnie jak bohater LARRY musiał np. grzebać w śmietniku, tak i tutaj zdarza się, że pewne czynności należy wykonywać kilkakrotnie, aby przyniosły pożądany efekt.

Druga sprawa to czas. Podobał mi się moment, kiedy trzeba było roztopić nieco metalu. Wrzuciłem do ognia węgiel i drewno, kawał metalu do gara, po czym gar wsunąłem do pieca. Chwilę potem wyjąłem garnek z gorejącej czeluści, chcąc zalać formę ciekłym już, w moim mniemaniu, metalem. Nic z tego – wciąż był zimny i twardy. Myślałem, że coś przeoczyłem i powtórzyłem wszystkie czynności. Dopiero potem zorientowałem się, że wszystko było w porządku, tylko garnek musiał pozostać w piecu przez ok. 20–30 sekund czasu rzeczywistego. Zdarza się też, że pewne czynności należy wykonać w określonym czasie, po upływie którego mogą okazać się niemożliwe, a wtedy trzeba szukać innego rozwiązania.

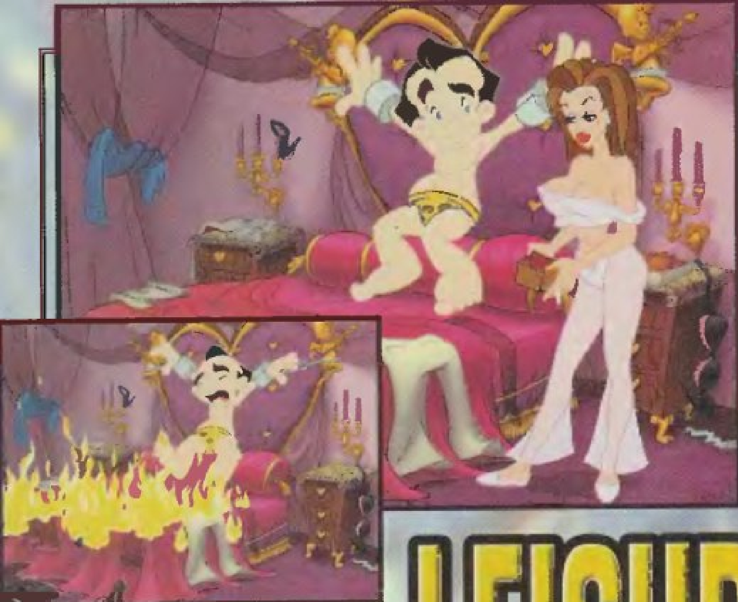
Trzecią ciekawostką są urządzenia. W LIGHTHOUSE zostajemy przeniesieni do alternatywnego świata, niegdyś zamieszkanego przez wysoko rozwiniętą cywilizację, na której ślady natrafiamy prawie wszędzie. Dobrym przykładem jest sytuacja w łodzi podwodnej, której mostek wypełniało coś około sześciu konsol pełnych pokręteł, włączników i dźwigni niewiadomego przeznaczenia. Długo trwało, zanim metodą prób i błędów domyśliłem się, co do czego służy.

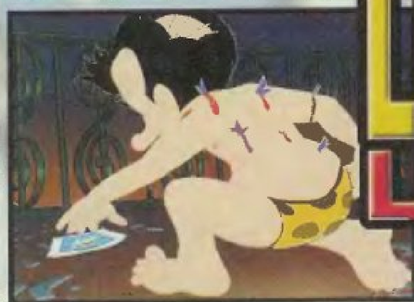
JESZCZE TYLKO WADY

W grze trafiają się dłużyzny. Tak jest na przykład z jeżdżeniem pociągiem w ostatnim etapie rozgrywki. Przetaczanie się z jednego krańca kopalni w drugi, ciągłe przestawianie zwrotnicy oraz przyspieszanie i hamowanie pojazdem nie pretendują moim zdaniem do miana arcyzabawy. Akurat w tej kwestii, zdaje się, panowie z SIERRA mieli odmienne zdanie. Poza tym nudzi w tej grze tak krytykowana zawsze sterylność i bezludność. W LIGHTHOUSE ratować sytuację ma fakt, że cała akcja ma miejsce w świecie, gdzie cywilizacja starła się sama w proch w ogromnym konflikcie, ale jak długo można przemierzać puste korytarze bez śladu żywej istoty? Interaktywność rozmów też pozostawia wiele do życzenia, gdyż w zasadzie sprowadzają się one do biernego wysłuchiwania monologów (inna sprawa, że są tylko 3 lub 4 rozmowy). Drażni też sposób poruszania się. Trzeba latać kursorem po całym ekranie i zwracać uwagę, czy aby nie zmienił wyglądu, co ma oznaczać, że można się we wskazane miejsce udać albo coś zrobić. LIGHTHOUSE to gra z fabułą, grafiką, dźwiękiem, zagadkami oraz kilkoma zaletami i wadami. Oczywiście, solidnie wykonana.

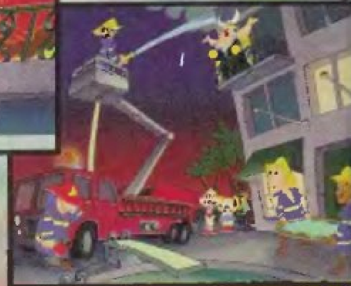
Banana Split

DEMO – CD'42









LEISURE SUIT LARRY
LOVE FOR SAIL

Nareszcie! Po trzech latach przerwy Larry Laffer znów gości na naszych monitorach. Najbardziej lubiana seria w historii gier komputerowych jeszcze się nie skończyła!

Akcja zaczyna się w momencie, gdy kończy się LEISURE SUIT LARRY 6: SHAPE UP OR SLIP OUT (SS'09). Po niezbyt udanej przygodzie z Shamarą, pożarze i szybkiej ewakuacji z czterdziestego piętra Larry postanawia zmienić klimat i popłynąć w rejs. Statkiem dowodzi śliczna kapitan Thygh, która podczas każdego rejsu organizuje zawody: konkurenci muszą wykazać się w kilku dziedzinach, a zwycięzca przez kilka dni będzie miał wolny dostęp do jej łoża. Larry oczywiście zgłasza się natychmiast i zadaniem gracza jest zaprowadzić go pod pierzynę pani kapitan. Czyli to co zwykle, tylko na morzu.



Grafika jest kapitalna. Sam Larry oczywiście się nie zmienił: duża głowa, rzadkie owłosienie, biały garnitur z poliestru, medalik i niebieska koszula. Wszystko jest cudownie animowane w wysokiej rozdzielczości i to na pełnym ekranie. W bardzo wielu grach sporą część monitora zajmują jakieś pulpity kontrolne, inwentarze, natomiast Al Lowe zapewnił nam uczciwe animowane wstawki, w stu procentach pełnoekranowe. Animacja została zrobiona w Chorwacji przez tę samą grupę, która maczała palce w KING'S QUEST 7 (SS'23) i TORIN'S PASSAGE (SS'33).

Strona dźwiękowa również utrzymuje ponadprzeciętny poziom. Podkłady są świetne, pasują do swobodnej atmosfery gry i nie nudzą się, gdyż zmieniają się w zależności od miejsca i sytuacji. Do tego oczywiście śliczne odgłosy plusku fal czy pojękiwań rozkoszy. I, co najważniejsze, Larry Laffer nareszcie mówi. Jednak stary drań sprawił mi zawód. Do tej pory byłem pewny, że jest dumny ze wszystkiego, co robi i nieświadomy swoich przywar, natomiast okazuje się, że najwyraźniej wstydzi się swojego nazwiska! Kiedy się przedstawia, ścisza głos, podwija po siebie ogon – nie tak go sobie wyobrażałem. Teraz widać, że multimedia, czyli systemy i programy oddziałujące na wszystkie zmysły, nie są tylko nadętym pomysłem.

A skoro mowa o innych zmysłach, to Al Lowe znowu okazał się pionierem. Do gry dołączony jest specjalny system zapachowy, tzw. CyberSniff 2000. Jest to specjalna kartka z kilkoma kwadracikami, pod którymi znajdują się substancje wydzielające konkretne zapachy. I tak np., w momencie kiedy Larry wychodzi na główny pokład, należy zdrapać kawałek ochronnego kwadracika z numerem 1 i wsadzić weń nos. Po prostu czuje się morze! Fajne, choć system jeszcze mocno szwankuje.

W czasach, kiedy wydaje nam się, że w dziedzinie interfejsu powiedziano już niemal wszystko, Al Lowe zaproponował nam krzyżówkę dwóch oklepanych sterowników. Pierwszy z nich wywodzi się z produktów typu CRUISE FOR A CORPSE (SS'08). System ten ostatnio powrócił do łask (np. TOUCHE – SS'33), a to głównie za sprawą Windows'95. Po naciśnięciu prawego przycisku myszy wyskakuje nam okno z listą możliwych do wykonania na danym obiekcie czynności. Drugi sterownik to powrót do korzeni, a mianowicie do ręcznego wklepywania poleceń z klawiatury. Otóż, czasami na liście czynności brakuje właściwego czasownika i wtedy należy wstukać odpowiedni wyraz. Pewną ciekawostką jest możliwość umieszczenia swojego zdjęcia i kilku dźwięków w grze.





Zagadki są utrzymane na przyzwoitym poziomie, ale nie olśniewają. Ich schemat znamy już z innych przygodówek – niczego nowego jeszcze nie wymyślono. Trzeba także mocno wytężać wzrok – na statku należy odszukać 32 małe zwierzątka zwane Dildo. Po co? – to niespodzianka.

Oczywiście, LARRY 7 nie dorasta do pięt pierwszej części tej wspaniałej serii, a do kolan dwóm następnym. Jednak miłośnicy Larry'ego Laffera spragnieni dalszych przygód swego ulubionego bohatera i tak będą szturmować sklepy z grami. Sukces tego tytułu zależy jednak w dużej mierze od kapryśnej publiczności amerykańskiej.

Ja już czekam na część 8.

Bamse

Sierra'96

PC DOS/WIN/WIN'95 — **1 CD**

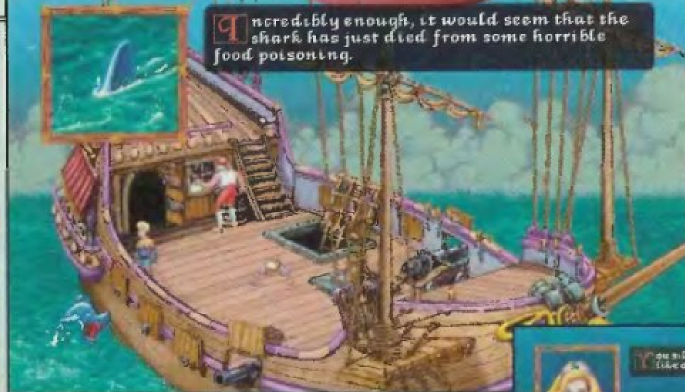
486DX/33 ■ 8 MB RAM ■ 25 MB HDD
VGA ■ SB ■ MIDI

Autaryzowany dystrybutor — zapowiedź: marzec'97
IPS Computer Group (PC CD)

Za: kapitalne animacje, dźwięki, p[illegible]aływania na zmysł węchu
Przeciw: ciężki i wulgarny humor, sterownik

80

DEMO – CD'40





Oto dalszy ciąg wędrówki rozpoczętej na łamach SS'42.

KRAINA MUDÓW

Nie wdając się w dłuższą rozmowę ze strażnikiem, poszedłem grząską ścieżką wzdłuż bagien. Zajrzałem pod mały, drewniany mostek i wyjąłem spod niego zdechłego szczura, którego zaofiarowałem gadziemu strażnikowi. W zamian dostałem trąbkę do ucha. Bliższe oględziny tego osobliwego rogu, polepszającego ponoć słuch, zaowocowały odnalezieniem dwóch wałeczków wosku. Nie mając nic lepszego do roboty, udałem się w stronę gniazda olbrzymiego pająka. Po drodze zaczepiła mnie gadzia kapłanka, próbująca zahipnotyzować mnie za pomocą bębna. Jedynym sposobem ominięcia matrony okazało się zatkanie sobie uszu znalezionym miodem. Gdy tylko ponownie zanurzyła się w bagnie, porwałem unoszący się na powierzchni bęben. Wlazłem na teren Pająka. Planowałem tylko zabrać złoty kluczyk szkieletowi w tunice koloru lila, jednakże już po chwili na scenie pojawiła się pajęczyca. Poszukiwacze przygód mają ciężkie życie. Muszą, na przykład, umieć popisywać się grą na instrumentach... Okazało się, że moja krótka improwizacja na dousznej trąbce nie przypadła pajęczycy do gustu – c'est la vie, jak to mówią.

Hipnotyczny bęben kapłanki pomógł mi uśpić strażnika. Zakosiłem mu włócznię oraz klucz do wieży. Zajrzałem do drewnianej wieży. Zabrałem płachtę materiału z podłogi i porwałem ze ściany siekierę. Złotym kluczykiem otworzyłem klatkę, po czym przepytałem seksowną wróżkę z wszystkich możliwych tematów. W ten sposób stałem się szczęśliwym posiadaczem magicznego proszku. Zanim poszedłem do miasta na wzgórzu, zajrzałem za zasłonę, gdzie znalazłem książkę. Zabrałem jeszcze pełną wody amforę. Człowiek nigdy nie wie, kiedy się takie rzeczy przydadzą. Okazało się, iż przeczucie mnie nie myliło. Stanął bowiem Tytan na mej drodze, pojedynku prawego żądając. A że postury jestem niewielkiej, posłużyłem się mym umysłem – wsypałem magiczny proszek do amfory...

Przed wejściem do miasta zakradłem się do domu odźwiernego. Drzwi były zamknięte, a że nie chciałem nikogo niepokoić, więc posłużyłem się siekierą. Z walącej się rudery zabrałem jedynie monety zagrzebane w słomie. Złoto głupców? Brama stanęła otworem. W miasteczku zignorowałem siedzącego pod ścianą żebraka i wkroczyłem w zatęchłe pomieszczenia lokalnej biblioteki. Spotkanemu tam Izionowi wręczyłem księgę, którą znalazłem w wieży smokowca. Po krótkiej rozmowie byłem już na zewnątrz, z legendarnym kluczem Mecubarz w kieszeni. Izion dał mi też inny klucz, którego przeznaczenia nie znał. Mnie pomógł w uwolnieniu przykutego na środku miasta gargulca. Zaprosił mnie do swego domku. Ojciec rodziny spożywał właśnie nogę biedaka spod biblioteki, postanowiłem więc dłużej z nim nie rozmawiać. Przyjrzałem się siedzącemu pod ścianą anemikowi. Dzieciak ssał właśnie lizaka; poczekałem, aż wyjął go z ust i wtedy dyskretnie mu go zarąbałem. Postanowiłem ulotnić się z tego chorego miasta. Zanim to jednak zrobiłem, zawitałem do świątyni.





Musiałem odzyskać kolejny klejnot. Gdy tylko pojawił się miejscowy zabijaka, Angor – Smoczy Demon, cisnąłem w niego włócznią gadziego strażnika. Podniosłem z ziemi klejnot i przyjrzałem się stercie kości w głębi świątyni. Znalazłem kolejną porcję złota.

Pognałem na statek. Kapitana wypytałem o to, czy statek wart jest zachodu i zasugerowałem przejażdżkę do Engulfed Fortress. Nic mądrego nie powiedział i dowiedziałem się jedynie, że na wycieczkę mnie nie stać. Koniecznie musiałem dostać się do Podwodnego Królestwa, więc posłużyłem się łapówką, wręczając lizak chłopakowi szorującemu podłogę. Voila! Raz jeszcze spytałem kapitana o cenę usługi. Majtek wywiązał się z powierzonego mu zadania. Z szerokim uśmiechem wręczyłem staremu wilkowi morskiemu sakiewkę.

Kiedy statek był już na morzu, wtargnąłem do kajuty kapitańskiej. Z łóżka zabrałem parę brudnych skarpet, po czym zajrzałem pod poduszkę. Spinka do włosów z brzękiem opadła na dno mej kieszeni. Z biurka porwałem kawałek pergaminu i zmieniłem spinkę w gustowny wytrych, którym otworzyłem szkatułkę stojącą przy łóżku. Z magicznym kamieniem w dłoni zszedłem do ładowni. W beczce znalazłem kawał mięsa, który włożyłem do brudnej skarpety. Otworzyłem drzwiczki do zbiornika z paliwem. W nim zamoczyłem wypchaną skarpetę. Moje z pozoru bezsensowne czynności miały swą logiczną podstawę. Był nią pływający wokół statku rekin. Przygotowany przeze mnie specjalnie dla niego mięsny posiłek był jego ostatnim. Użyłem magicznego kamienia i odczytałem treść pergaminu. Z głośnym pluśnięciem opuściłem kogę.

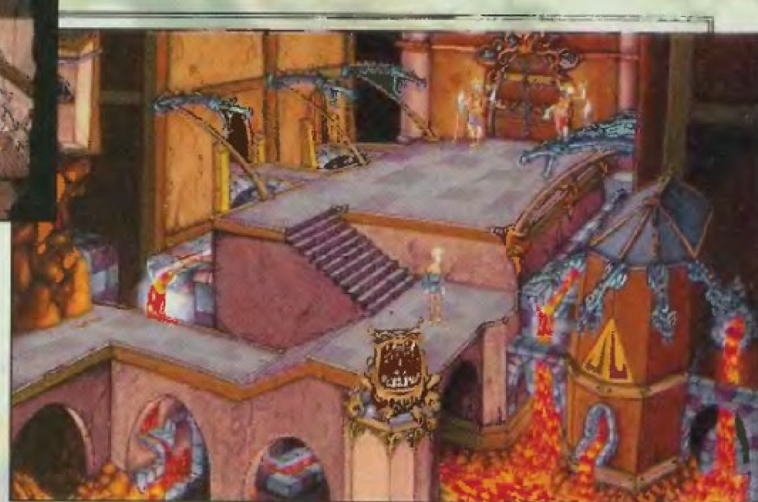
X-MARKS DA SPOT

Wziąłem głęboki oddech. Po chwili kolejny. Zrozumcie me zdziwienie, gdy ujrzałem przepływającą obok mnie ławicę. Co prawda, przed skokiem do wody wypowiedziałem ochronne zaklęcie, jednak nadal nie mogłem uwierzyć, że żyję!

Tuż obok mnie zatrzymały się trzy koniki morskie. Upewniłem się, czy budowla w oddali to rzeczywiście Engulfed Fortress i podziękowałem za ich troskę. Otrzymałem pęk wodorostów. Ścieżka w prawo zawiodła mnie na skraj podwodnej wyspy, gdzie znalazłem ostrygę. Ponieważ od dziecka marzyłem o zdobyciu pereł, teraz spróbowałem szczęścia, otwierając skorupę nożem bandyty. Klejnot schowałem do kieszeni. Cofnąłem się i podążyłem ścieżką, którą wcześniej wypatrzyłem. Doprowadziła mnie na szlak zwany przez tubylców Koralową Drogą. Zsuwając się







Telstar'96

70

PC DOS 1 CD
486DX2/66 ■ 8 MB RAM ■ 60 MB HDD
SVGA ■ SB 16 ■ AWE 32

Autoryzowany dystrybutor
MarkSoft (PC CD) **145 zł**

Za: grafika, dźwięk, humor, dużo miejsc do zwiedzenia, pomysł...
Przeciw: wygląd bohatera, nierówny poziom trudności, częste niejasności i zawikłania.

FABLE część 2

w dół po stromiźnie, znalazłem jeszcze dwie zawierające perły ostrygi.

Widząc, że mam do czynienia ze służbistą, zignorowałem pilnującego wejścia do groty Trytona. Pognałem do domu zrobionego z muszli. Mieszkał w nim stary żółw morski. Wpuścił mnie do środka, kiedy zaproponowałem mu zestaw pereł. W zamian otrzymałem pradawną mapę, która jakoby zaprowadzić mnie miała do owianego tajemnicą skarbu. No wspaniale, „X–MARKS DA SPOT", ale nie mam nawet łopaty. Z braku pomysłów skierowałem się do majaczącej w oddali Engulfed Fortress. Strzygącemu krzewy ogrodnikowi wręczyłem wodorosty, które otrzymałem od koników morskich. Wdzięczny krab podarował mi łopatę, o jakiej marzyłem. Przy jej pomocy odkopałem legendarny skarb znajdujący się nieopodal rozgwiazdy na piasku, w miejscu gdzie wylądowałem zanurzając się do Morskiego Królestwa. Kuferek pełen monet wręczyłem zbrojnemu Trytonowi, który zaraz odpłynął. Przed wejściem do groty podniosłem z ziemi porzuconą przez „bogacza" dzidę.

Wstąpiłem na platformę, która zawiodła mnie z powrotem do Krainy Mgieł. Będąc już na miejscu, udałem się do drewnianej wieży. Po cichu minąłem sapiącego przez sen smokowca i wkroczyłem do pomieszczenia. Spod klatki zabrałem płachtę wełnianą i już mnie nie było. Platformę uruchomiłem, pociągając za wystającą zza amfor miotłę.

Wkroczyłem do labiryntu po lewej stronie jaskini. Wiedziałem, że muszę zabić Gorgona, potwora z tysiącem węży na głowie. Labirynt był stosunkowo prosty, ale zapomniałem zrobić mapę. Dlatego dziś ustawienie korytarzy przesłania mi gruba płachta niepamięci. To, co zapamiętałem, opowiadam z uwzględnieniem najdrobniejszych szczegółów.

Na północ od wejścia znalazłem leżący na ziemi tom. Dzierżąc go w dłoni, udałem się na południowy zachód plątaniny korytarzy. Natrafiłem tam na drzwi z napisem WSTĘP WZBRONIONY. Kłódkę do nich sforsowałem za pomocą tomu. Z głośno bijącym sercem wkroczyłem do pokoju. Niewiele myśląc, stłukłem znajdującą się w podłodze taflę szkła, uderzając w nią włócznią Trytona. To wystarczyło, by Gorgon z krzykiem zniknął w kosmicznych czeluściach. Nie czekając na dalszy rozwój wypadków, z alkowy zabrałem szafir, po czym wcisnąłem guzik na tablicy kontrolnej. Chwilę potem stałem już na platformie.

PAN ŚMIERĆ

Jak się okazało, guzik kontrolował kierunek poruszania się platformy. Winda powoli ruszyła w dół. Wzrastało ciśnienie, także temperatura coraz bardziej dawała się we znaki... Z zafascynowaniem oglądałem znaki drogowe rozmieszczone na ścianach szybu. Nagle winda zatrzymała się. Byłem dopiero w połowie drogi, więc zacząłem się niepokoić. Kilkukrotne kopnięcie platformy nie przyniosło żadnych rezultatów. Zaczerpnąłem powietrza i w obie dłonie ująłem wełnianą płachtę. Raz jeszcze spojrzałem na górę, w obawie że nigdy już nie zobaczę światła słonecznego. Skoczyłem...

Nad bramą wisiała podobizna Wielkiego Cthulhu, dlatego głos mi się łamał i często zacinał, kiedy brama spytała o moją tożsamość. Skłamałem, odpowiadając „THE BOOGIE MAN". Wkroczyłem do Królestwa Śmierci.

Nie było mi dane długo podziwiać majestatu Hadesu. Złapało mnie dwóch kościstych strażników i osadziło w celi. Nie czekałem aż ucichnie echo ich kroków, tylko od razu zacząłem realizować plan mej ucieczki. Ze stołu porwałem łyżkę, a z podłogi podniosłem kubek. Następnie przyjrzałem się osobliwie wyglądającym cegłom. Gdy dojrzałem zarys sąsiedniej celi, zacząłem wygrzebywać łyżką resztki cementu spajającego elementy ściany. Tak dostałem się do przytuliska mego sąsiada, współwięźnia.

Niestety, brodaty staruszek nie miał najmocniejszych nerwów. Na wieść o tym, że jest wolny, wykitował. A mówią, że dobre wieści przedłużają życie... Przyjrzałem się brodzie truposza. Pod nią, w kieszeni kaftana tkwił sobie złoty kluczyk, którym posłużyłem się, by otworzyć drzwi mej celi.

Strażnika poprosiłem o kartę ID, trzeba przyznać, że był trochę zawstydzony swym wyglądem na zdjęciu i wcale się nie mylił – naprawdę wyszedł fatalnie. Nie wdając się w dłuższe rozmowy z kościstymi, udałem się w prawo, węsząc obecność czwartego, ostatniego kamienia.

Rozpadlinę przeskoczyłem opierając się na włóczni Trytona. Jak zahipnotyzowany zmierzałem w stronę krwistoczerwonego rubinu, który był własnością ostatniego z demonów – Demona Ognia.

Do kubka zaczerpnąłem trochę lawy z rzeki Styks, po czym podszedłem do strażnika pilnującego wejścia do jaskini Śmierci. Po krótkiej rozmowie wręczyłem mu oficjalną kartę ID. Droga do Demona Ognia stanęła przede mną otworem.

Modliszka! To jedyne określenie, jakie wydaje mi się być stosowne dla tego potwora! Na pytanie Demona, czego szukam, wcisnąłem mu głodny kawałek na temat rutynowej inspekcji. Jak tylko udało mi się nieco zmniejszyć czujność potwora, cisnąłem w niego kubkiem pełnym lawy. Opuszczając grotę przez czarną dziurę, porwałem rubin z postumentu przy wejściu. Jak głoszą plotki, chwilę potem wszystko runęło.



WIELKI FINAŁ

Szarpnąłem za dźwignię, by ściągnąć na dół platformę, która tym razem nie zawiodła. Wróciłem do komnaty, w której zabiłem Gorgona i tam wetknąłem wszystkie kamienie do klucza Mecubarz. Pasował doskonale do wgłębienia wyrytego na stalowych drzwiach. Wejście z sykiem otworzyło się.

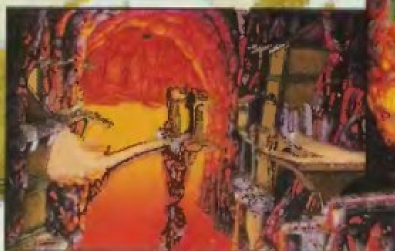
W sterylnej sali nastąpił finał. Wcisnąłem czerwony guzik przy środkowym fotelu. Po chwili namysłu usiadłem. Do dziś nie wiem, czy dobrze postąpiłem, czy wybrałem właściwie...

Chociaż, z drugiej strony, do dziś czuję moc, którą wtedy uzyskałem.

Mamut











Był kiedyś sławny film o przygodach animowanego królika Rogera w rzeczywistym świecie. Bardzo podobnie wygląda gra TOONSTRUCK, w której gracz wciela się w postać Drew Blanca (granego przez Christophera Lloyda, znanego oczywiście z filmu „Kto wrobił królika Rogera?", a także z serii „Powrót do przyszłości"). W grze jest on rysownikiem pracującym nad programem „Fluffy Fluffy Bun Bun Show". W nocy, przed ostatecznym terminem oddania pracy zostaje przeniesiony do zamieszkanego przez animki świata – Cutopii. Drew musi uratować tę prześliczną krainę przed zakusami złego Hrabiego Nefariousa i nie tylko przed nim... Na szczęście będzie mu w tym pomagał jego animowany przyjaciel Flux, bez pomocy którego Drew szybko skończyłby jako sługa Hrabiego.

Początkowo nasz bohater jest troszkę (to chyba za mało powiedziane) zszokowany, ale szybko przystosowuje się do nowej sytuacji i zaczyna działać. Zwiedzając Cutopię poznaje wiele niezwykłych postaci i przeżywa mnóstwo niesamowitych przygód.

Oprócz wartkiej akcji dużym plusem gry są doskonale opracowane zagadki. Po pierwsze, są one bardzo sensowne i wymagają logicznego myślenia, a nie jak w wielu innych przygodówkach – używania wszystkiego na wszystkim. Po drugie, jest pewna dowolność w kolejności ich rozwiązywania, co znacznie umila grę. Najbardziej wzruszył mnie fakt, że już na samym początku bohater otrzymuje torbę bez dna, w której może przechowywać zbierane przez siebie przedmioty. W jakże wielu grach ładujesz do kieszeni wszystkie znalezione rzeczy, od pudełka zapałek po deskę dwumetrowej długości; jak to się mieści?

TOONSTRUCK jest grą przeznaczoną nie tylko dla dzieci, jak można by sądzić po szacie graficznej i stawianych przed bohaterem zadaniach. Gra ma dużą dozę humoru, choć w miarę rozwoju akcji fabuła stopniowo staje się coraz bardziej sensacyjna i poważna, a nawet pojawiają się akcenty troszkę niestosowne dla najmłodszych graczy. Mimo to w porównaniu do innych przygodówek TOONSTRUCK jest na tyle łagodny (w całej grze ginie tylko kondor), że śmiało mogą weń grać nawet dzieci.

Mocną stroną gry jest szata graficzna, dopracowana prawie do perfekcji. Wszystkie lokacje są niezwykle kolorowe i bardzo starannie wykonane. Co jednak najważniejsze, Drew zachowuje się w animowanym świecie dokładnie tak, jak królik Roger w rzeczywistym. Aktor chodzi po bajkowej krainie, gra na instrumentach, tańczy, bawi się z animkami, używa rysunkowych przedmiotów itp. Wszystkie jego czynności zostały doskonale wkomponowane w animowane tło i wyglądają niezwykle realistycznie. Również oprawa muzyczna stoi na bardzo wysokim poziomie. Muzyczka w tle doskonale oddaje nastrój panujący w Cutopii. Głosu postaciom udzielili m.in. Dan Castellanetta, który dubbingował głos Homera Simpsona, David Ogden (znany z filmu „M.A.S.H.") i Tim Curry ("Rocky Horror Picture Show").

Z pyska wygląda jak byk, ale jednak to krowa!

Od strony technicznej gra wykonana jest bez zarzutu. TOONSTRUCK to jedna z lepszych przygodówek, które ukazały się w ostatnim czasie. Dużo lepsza od maniakalnej BROKEN SWORD i tragimagicznej DISCWORLD 2.

ŚWIAT REALNY

Nazywam się Drew Blanc. Jestem specjalnym rysownikiem do zadań specjalnych. Rysuję śmieszne, wiecznie szczęśliwe króliczki. Sprawiam, że ludzie są szczęśliwi. Tylko dlaczego ja nie mogę być szczęśliwy? Dlaczego mam dosyć tych głupich, szczerzących



zęby królików? Na domiar złego, na jutro mam skończyć pracę. Ostatnie rysunki nowego modelu Królika Doskonałego... Problem polega na tym, że już od wielu godzin siedzę nad pustą płachtą papieru. Mam kryzys twórczy. Dlaczego w telewizji nadają o tej porze film z animowanymi króliczkami? Ojej, kręci mi się w głowie. Aaaa!!!

ŚWIAT ANIMOWANY

Na początku nie mogłem uwierzyć, że znalazłem się w animowanym świecie. Na szczęście pojawił się mój animowany ulubieniec Flux i zaprowadził mnie do władcy tej krainy. Szeroko uśmiechnięty (a jakże!) król Hugh wyjaśnił mi, że w tej chwili nie może mi pomóc powrócić do domu, gdyż nad wspaniałą (a jakże!) Cutopię nadciągnęły burzowe baranki. Zły Hrabia Nefarious zbudował świństwo zwane Neveleratorem i przerabia cudownych (a jakże!) obywateli Cutopii na złośliwe potworki. Na szczęście prężnie działający agenci królestwa przechwycili plany Neveleratora i teraz mogą skonstruować jego przeciwieństwo – Cutifier. Niestety, do tej pory nie udało im się odnaleźć wszystkich części potrzebnych do uruchomienia tego urządzenia. Nie ma to jak duży, silny człowiek z normalnego świata. Jeśli im pomogę, oni pomogą mnie i będę mógł wrócić do domu! A więc do dzieła!

Najpierw poszedłem zobaczyć osławioną machinę. Była fajna, a odpowiedzialny za nią ptasi naukowiec niezbyt rozgamiętty. Kiedy go ujrzałem, od razu przypomniał mi się stary wierszyk o panu Hilarym, który zgubił okulary. Oczywiście, z Dziobatym bez okularów nie było żadnej rozmowy, więc postanowiłem je odnaleźć. Podczas poszu-

Virgin'96

95

PC DOS	**2 CD**
486DX2/66 ■ 8 MB RAM ■ 30 MB HDD SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS	
Autoryzowany dystrybator **IPS Computer Group** (PC CD)	**146 zł**
Za: ciekawy pomysł, logiczne zagadki, ładna grafika **Przeciw:**	

kiwań napotkałem w jednej z komnat zamku służącego króla. Był wyjątkowym służbistą i nie powiedział mi nic prócz tego, że naukowiec powinien mieć okulary w swej kieszeni. Okazało się to prawdą, a wdzięczny pan Ptaszek wynagrodził mnie planem urządzenia i Torbą Bez Dna.

Poszedłem obejrzeć pałac z zewnątrz. Pilnowały go dwa liski, które uwielbiały taniec. Poprosiłem więc je o mały pokaz, a one natychmiast się zgodziły. Gdy tak skakały, jednemu z nich wypadł klucz, który szybko schowałem do kieszeni. Taka mała kleptomania...

Wróciłem do zamku i zdobytym przed chwilą kluczem otworzyłem drzwi do sypialni króla. Wszedłem tam i pod dywanikiem odkryłem pułapkę. No proszę, jak to się królowie czasami zabawiają. W pokoju znalazłem pozytywkę, a przeszukując szafkę otworzyłem przypadkowo górną i dolną szufladę. W ten sposób odkryłem pod łóżkiem tajemne wejście prowadzące do skarbca. Całkiem przytulny pokoik, choć niewiele brakowało, abym się zabił, wchodząc na ruchomą deskę. Postanowiłem sprawdzić, czy Flux nie lata. Poprosiłem go, żeby stanął na drugim końcu deski, którą następnie nadepnąłem. Flux poszybował w górę i głową otworzył zapadnię w suficie. Pojawiła się okazja do zemsty na lokaju. Zakryłem dywanikiem pułapkę i pociągnąłem za sznur wzywający służbę... Teraz mogłem robić, co tylko chciałem. Flux przeszukał łóżko króla i znalazł tam darmowy kupon na kostium. Następnie poszliśmy na górę, gdzie z pokoju z trofeami zabrałem rybę. Może się do czegoś przyda?

Dalsze zwiedzanie zamku nie przyniosło żadnych efektów, więc postanowiłem przejść się po miasteczku. Wrodzone zamiłowanie do zabawy zaprowadziło mnie najpierw do salonu gier pana Ośmiornicy. Wyzwałem go na pojedynek na automacie i oczywiście pokonałem. W nagrodę dostałem tandetny łańcuch na szyję. No cóż, liczy się wygrana. Chciałem jeszcze sprawdzić swoją siłę na specjalnym urządzeniu, ale młotek służący do tego celu okazał się gumowy i nie miałem żadnych szans. Zajrzałem więc do pubu, który prowadził pan Ser. Dokuczała mu mała, ruchliwa i bardzo muzykalna myszka. Poczekałem, aż stanie przy pułapce i zasiadłem do gry na organach. Myszka poznała się na moim talencie i zaczęła podskakiwać w rytm muzyki, zapominając o niebezpieczeństwie. Poprosiłem Fluxa, by uruchomił pułapkę i myszka, lekko ogłuszona, była nasza! W nagrodę otrzymaliśmy zwykły kufel. Dalsza przechadzka po miasteczku zakończyła się w piekarni. Co prawda, nie udało mi się pograć na znajdującym się tam pianinie, ale przynajmniej zabrałem dwa klawisze. Przez chwilę poczułem się wandalem, ale szybko pozbyłem się wyrzutów sumienia – w końcu robię to wszystko dla dobra Cutopii!

Wróciłem do pałacu. Król odpoczywał, a że nie chciałem mu przeszkadzać, to jedynie pogrzebałem w jego trofeach. Spróbowałem przywłaszczyć sobie złotą konewkę, lecz kiedy zdejmowałem ją z podestu, zamykały się drzwi. Cwane, ale ja byłem cwańszy – podstawiłem na miejsce konewki kufel i drzwi znów się otworzyły.

Czas wybrać się w teren. Na łące za miasteczkiem spotkałem głodnego, ale radosnego (a jakże!) królika. Gadał tylko o popcornie, więc szybko poszedłem dalej. Na polu kukurydzy zerwałem jedną kolbę i porozmawiałem ze strachem na wróble. Okazał się ciekawszym rozmówcą od królika i nawet obiecał mi oddać swój płaszcz w zamian za jakiś fajny kostium. Zastanowię się...

Zaciekawiły mnie odgłosy dochodzące z mleczarni. W środku zrozpaczona krowa biadoliła, że dojarka nie działa, bo zgubiła się jakaś część. Niestety, na razie nie mogłem jej pomóc, więc jedynie nabrałem do konewki nawozu i ruszyłem w dalszą drogę. Po krótkim spacerku doszedłem do dziwacznej windy, którą obsługiwał słoń. Przypomniałem sobie, jak Trąbalski mojej cioci Helenki bał się myszy. Włożyłem więc w łapkę od urządzenia myszkę i polałem ją nawozem dla orzeźwienia. Potem wszedłem do windy i uruchomiłem dźwignię. Trzeba przyznać, że słoń bardzo szybko przebierał nóżkami...



TOONSTRUCK

CZĘŚĆ 1

ZANYDU

Winda zawiozła mnie do Zanydu, rodzinnej krainy Fluxa. Fajnie tu było. Najpierw poszedłem w lewo i odwiedziłem Jima, psa kulturystę. Na ścianie przeczytałem ogłoszenie o konkursie organizowanym przez firmę WACME. Wystarczyło tylko zadzwonić pod numer: Niebieski, Fioletowy, Czerwony, Pomarańczowy, Żółty, Zielony, Pomarańczowy. Niestety, jedyny telefon widziałem w pubie w Cutopii, więc musiałem tam wrócić.

CUTOPIA

W pubie miałem kłopoty z wykręceniem numeru. Musiałem używać kombinacji klawiszy, np. żeby otrzymać kolor pomarańczowy, musiałem wcisnąć jeden po drugim klawisze czerwony i żółty. Konkurs nie był zbyt trudny, a pytania dotyczyły Zanydu. Na szczęście pamiętałem, że futro Jima było niebieskie, podłoga w jego szkole niebieska w czerwoną kratkę, ogony ryb na dachu ubikacji żółte, niebieska strzałka wskazywała drogę do siłowni, a czerwona do WACME. Wiedziałem także, że góry były pomarańczowe, pies sprzedawca miał futro fioletowe, a obrożę zieloną, doniczki na kwiatki stojące przed WACME były fioletowe, ryba na lewym ramieniu strażnika żółta, a na prawym czerwona. Otrzymałem gratulacje i dowiedziałem się, że nagrodę mogę odebrać na miejscu. Na miejscu? Wyskoczyłem z pubu i ujrzałem swoją wygraną – puszkę skaczących fasolek. Fajne!

ZANYDU

Ponieważ w Cutopii panowała ogólna nuda, udałem się znów do Zanydu, gdzie poszedłem do sklepu firmowego WACME. Miałem kłopoty z wejściem do środka, gdyż było tam kilka par drzwi, które otwierały się dopiero wówczas, gdy zapaliła się nad nimi lampka, a lampki mrugały dość szybko. Sprzedawcy bardzo chętnie zaprezentowali mi swoje towary. Wziąłem gwiazdki, które utworzyły się po spotkaniu głowy kotka ze specjalną rękawicą. Mogłem także, dzięki pokazaniu pieskowi puszki fasolek, skorzystać ze specjalnej maszyny z prezentami dla stałych klientów. Użyłem sobie do woli i zabrałem z maszyny młot, magnes i rękawiczkę z gumy. Coś mi mówiło, że te rzeczy przydadzą się w Cutopii...

CUTOPIA

Najpierw udaliśmy się z Fluxem do mleczarni i magnesem wydobyliśmy z siana brakującą część dojarki. Dzięki temu krowa wreszcie mogła wyprodukować masło i w nagrodę za pomoc dostaliśmy pierwsze dwie kostki. Jedną z nich zanieśliśmy do piekarni, pamiętając o tym, że piekarze nie mogli zrobić chleba bez masła. Niestety, w piekarni nie było również pieca, więc dostaliśmy od nich surowy bochenek. Mając nowy młotek, postanowiłem przechytrzyć Ośmiornicę w salonie gier. Okazało się jednak, że lata spędzone przy stole kreślarskim zrobiły swoje. Postanowiłem więc nabrać trochę tężyzny fizycznej w siłowni psa Jima.

ZANYDU

Niestety, Jim nie przejawiał ochoty do udzielania lekcji kulturystyki. Za to chętnie prezentował nam swoje umiejętności akrobatyczne. Pełni dobrych chęci, wysmarowaliśmy mu masłem konia do ćwiczeń. Efekt był iście popisowy! Teraz mogłem bezkarnie zwiększyć siłę swoich mięśni na specjalnym urządzeniu Jima. Po zakończonym treningu wróciliśmy do Cutopii.

Ciąg dalszy za miesiąc...

Krupik i C(w)alineczka











Nazywam się George Stobbart. Jestem amerykańskim studentem z Kalifornii, który w wakacje wybrał się na Stary Kontynent, by odwiedzić zabytkowe stolice. Pierwszą z nich miał być Paryż. Jak się okazało, jedyną. Zmęczony długą wspinaczką na wieżę Eiffla, odpoczywałem pod parasolem małej kawiarenki. Po chwili do środka wszedł staruszek z walizeczką. Zaraz za nim wbiegł facet przebrany za klowna. Nim się obejrzałem, klown już uciekał z teczką starszego pana, a kawiarnia wyleciała w powietrze...

FRANCJA

Nie wiem, jak długo leżałem pod parasolem. Kiedy doszedłem do siebie, wstałem i rzuciłem okiem na kawiarenkę, a raczej to, co z niej zostało. Nieopodal latarni zauważyłem gazetę – na jednej ze stron widniała zapisana czerwonym długopisem notatka „Salah–eh Dinn 1345". Brzmiało to równie tajemniczo, co niezrozumiale. Wszedłem do kawiarni i ocuciłem kelnerkę. Starszy pan ocucić się nie dał, bo leżał przywalony połamanym stołem. No tak, Paryż to miasto ukochane przez arabskich zamachowców. Ledwo wyszedłem na zewnątrz, zostałem zatrzymany przez policję. Inspektor Rosso był pewny siebie. Gdy złożyłem zeznanie, dał mi swoją wizytówkę i puścił.

Nieraz słyszałem, że Francuzki są ładne, ale zjawisko, które ujrzałem przed kawiarnią, przechodziło wszelkie wyobrażenia. Na widok długonogiej brunetki z aparatem fotograficznym moje serce zabiło mocniej. Starając się wypaść jak najlepiej, podszedłem i przedstawiłem się. Nazywała się Nicole Collard i była fotoreporterką paryskiego dziennika „La Liberte". Okazało się, że umówiła się tutaj z Plantardem, owym starszym panem, który już nie żył. Widząc moje zainteresowanie sprawą, zaproponowała mi współpracę. Bardzo mnie to ucieszyło, tym bardziej że dała mi swój numer telefonu.

Po krótkiej rozmowie z robotnikiem dowiedziałem się, że słowo na znalezionej gazecie to imię konia wyścigowego. Gdy kopacz odszedł, pożyczyłem sobie jego narzędzie do otwierania kanałów. Przydało się w alejce, którą uciekł morderca. Rury były zbyt kruche na wspinaczkę, w koszach na śmieci też go nie znalazłem, więc pozostawał otwór w ziemi. Na dole znalazłem sztuczny nos, skrawek ubrania i chustkę zabrudzoną dziwną farbą.

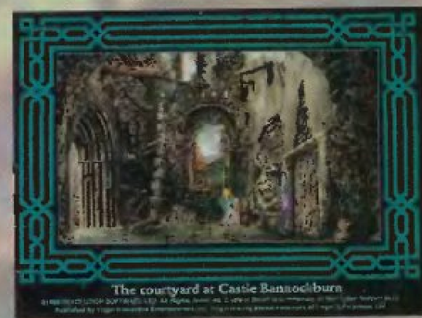
Kanałami dotarłem do pensjonatu. Odźwierny nie był zachwycony sposobem, w jaki dostałem się na dziedziniec i chciał dzwonić po policję. Kiedy pokazałem mu wizytówkę inspektora Rosso, natychmiast złagodniał i nawet zgodził się odpowiedzieć na kilka pytań. Rozpoznał też skrawek materiału jako kawałek kurtki należącej do człowieka, który wyszedł z kanału przede mną. Odźwierny powiedział, że takie kurtki robi tylko jeden krawiec w Paryżu, niejaki Todryk. Podziękowałem za pomoc i wyszedłem.

Korzystając z telefonu przy rozkopanej jamie skontaktowałem się ze śliczną dziennikarką. O dziwo, zaprosiła mnie do swojego mieszkania. Bezzwłocznie pojechałem na Rue Jarry. Nim wszedłem na górę, zaczepiłem kwiaciarkę – trochę psioczyła na pannę Collard, ale nie zmieniało to faktu, że Nicole bardzo mi się podobała.

Apartament składał się tylko z jednego pokoju; jego lokatorka zdradziła mi kulisy swego niedoszłego spotkania z Plantardem. Była bardziej bystra ode mnie – na sztucznym nosie znalazła adres sklepu z zabawkami. Kiedy pokazałem jej kawałek materiału, wręczyła mi zdjęcie, które zrobiła przy kawiarni chwilę po wybuchu. Był na nim mężczyzna w zielonej kurtce. A więc znałem już rysopis mordercy: wysoki, około czterdziestki, blizna na prawym policzku.

Udałem się do sklepu z zabawkami. Ekspedient rozpoznał faceta jako tego, który kupił kostium klowna. Nazywał się Khan. Na odchodne sprzedawca zademonstrował mi sztuczkę z elektrowstrząsem. Kupiłem ten bajerek. Wróciłem do Nicole i zadzwoniłem do Todryka. Gdy usłyszał nazwisko Khan, podał jego adres – hotel Ubu. Tam też się udałem.

Minąłem stojących przed wejściem gangsterów i wszedłem do środka. Przy pianinie siedziała miła arystokratka starej daty – Lady Piermont. Zdradziła mi swoje intymne tajemnice dotyczące gościa o nazwisku Moerlin. Niestety, okazał się on człowiekiem z mojej fotografii. Gdy Lady Piermont usłyszała, co ma on na sumieniu, natychmiast zgodziła się mi pomóc. Fotografię pokazałem również recepcjoniście, on także rozpoznał na niej hotelowego gościa.


The courtyard at Castle Bannockburn

Zerknąłem do księgi leżącej na ladzie – Moerlin alias Khan wynajmował pokój numer 22. Na ścianie wisiał klucz od pokoju obok – 21. Poprosiłem Lady P., aby pomogła mi go ukraść. Zajęła na moment recepcjonistę, a ja w tym czasie zdjąłem klucz ze ściany. Pasował do pierwszych drzwi z prawej, na piętrze.

Szybko podszedłem do okna, otworzyłem je i wyszedłem na zewnątrz. Gzyms był wystarczająco szeroki, a Khan na szczęście nie zamknął okna. Był jednak na tyle sprytny, że nie zostawił w pokoju żadnych obciążających go przedmiotów. Postanowiłem zmykać. Uchyliłem drzwi i zobaczyłem, że właśnie wchodzi po schodach. Błyskawicznie się wycofałem i schowałem do szafy. Nie wiem, jakim cudem mnie nie zauważył. Kiedy opuścił pokój, wyszedłem z kryjówki i przeszukałem spodnie, które zostawił na łóżku. Znalazłem jego wizytówkę i puste pudełko zapałek. Zszedłem na dół i za okazaniem wizytówki zażądałem od recepcjonisty przedmiotu, który Khan umieścił w sejfie. Oczywiście, nie przychylił się do mojej prośby, ale nie dałem za wygraną. Po raz drugi pomogła mi Lady Piermont – oj, miała ta kobieta charyzmę. Okazało się, że Khan oddał do sejfu manuskrypt, który prawdopodobnie ukradł Plantardowi. Wiedziony przeczuciem wróciłem na górę i ponownie wyszedłem na gzyms. Zrzuciłem manuskrypt na ziemię i dopiero teraz opuściłem hotel. Miałem rację – gangster Guido i jego goryl wnikliwie mnie przeszukali, ale ponieważ nie znaleźli papirusu, dali mi spokój. Ja tymczasem skierowałem się do alejki, zabrałem manuskrypt i w podskokach pomknąłem do Nicole.

Francuzeczka była żywo zainteresowana moim odkryciem, ale podobnie jak ja niewiele potrafiła z papirusu odczytać. Wiedziała jedynie, że dotyczył Templariuszy. Tu po raz pierwszy usłyszałem tę nazwę, która miała się okazać moją zmorą przez kilka najbliższych dni...

Nicole podała mi nazwisko pewnego historyka, który mógł nam pomóc w odczytaniu manuskryptu. Andre Lobineau, bo tak się ów człowiek nazywał, najczęściej przesiadywał w muzeum. Tam więc się skierowałem. Nie zastałem go, a strażnik nie był na tyle wykształcony, aby udzielić mi jakichkolwiek informacji. Ze wszystkich eksponatów najbardziej zainteresował mnie trójnóg zamknięty w szklanej gablocie. Z podpisu wynikało, że został znaleziony w Irlandii. Po konsultacji z Nicole wsiadłem w samolot i tam właśnie poleciałem.

IRLANDIA

Po długiej podróży trafiłem wreszcie do małej wioski Lochmarne, gdyż to jej nazwę poznałem w muzeum. Przed barem stał młody chłopak imieniem Maguire, którego najwyraźniej nie wpuścili do środka z racji wieku. Powiedział mi kilka interesujących rzeczy o miejscowym zamku. W barze poznałem kilku tubylców – siedzieli, gadali i sączyli piwko. Z rozmowy dowiedziałem się, że niedawno prowadzone tu były wykopaliska pod kierownictwem niejakiego profesora Peagrama. Wszyscy, łącznie z Maguirem, wskazywali na siedzącego pośrodku Seana Fitzeralda, który ponoć był bliższym znajomym profesora. Sean długo wszystkiemu zaprzeczał, ale w końcu powiedział, że ma od niego paczkę, którą musi przekazać jakiemuś Marquetowi. Zdenerwowany wybiegł z baru. Po chwili dał się słyszeć pisk opon i huk uderze-





nia. Wybiegłem na zewnątrz, ale ani po Fitzeraldzie, ani po samochodzie nie było śladu. Maguire wszystko mi opowiedział – przebrany gość walnął Seana, po czym wciągnął go do Ferrari i odjechał.

Pogrzebałem trochę w otwartej skrzynce z kablami i wróciłem do baru. Wydarzenie nie wzruszyło żadnego z bywalców. Jednemu z siedzących za kontuarem postawiłem piwo, a kiedy podniósł szklankę do ust wyciągnąłem mu spod łokcia ręczniczek. Facet siedzący w kącie był kłusownikiem. Bawił się kawałkiem drutu. Kiedy położył drut na stole, zabrałem go. Podszedłem do baru i zamówiłem piwo. Barman nie mógł zrealizować mojego zamówienia, gdyż popsuła mu się pompa. Na domiar złego, siadła również zmywarka do naczyń. Wylegitymowałem się barmanowi wizytówką Moerlina. Kiedy zobaczył, że jestem elektrykiem, poprosił mnie o naprawienie popsutych urządzeń. Zmywarka była w porządku, tylko wtyczka nawaliła. Włożyłem drut i znowu wszystko działało. Zszedłem do piwnicy obejrzeć pompy. Było tak ciemno, że zdołałem wypatrzeć jedynie dźwignię w ścianie. Pociągnąłem ją i wyszedłem na dwór. Otworzywszy kratę, ujrzałem zmierzającego w moją stronę człowieka. To był Khan! Kiedy do mnie mówił, czułem, że nogi się pode mną uginają. Na szczęście zapytał tylko, czy nie znalazłem przypadkiem jakiegoś diamentu. Oczywiście, odpowiedziałem przecząco. Zszedłem ponownie do piwnicy i znalazłem... Tak, klejnot, o który przed chwilą pytał Khan. Był to diament, który wykopał profesor Peagram. Przed wyjściem zabrałem jeszcze latarkę.

Udałem się do zamku. Przy murach stał wóz z sianem. Wieśniak czytający książkę okazał się krewnym Seana Fitzeralda. Na wieść o wypadku popędził do... baru. Wspiąłem się na sam szczyt stogu siana. W niewielki otwór w murze wcisnąłem narzędzie do otwierania kanałów i po tym prowizorycznym schodku wspiąłem się na mury. Na dziedzińcu buszowała koza. Gdzie się nie ruszyłem, zawsze dostawałem kuksańca. Postanowiłem ją przechytrzyć. Udałem, że chcę zejść po drabinie. Kiedy już mnie dopadła, szybko wstałem, pobiegłem na drugą stronę i przesunąłem starą maszynę rolniczą. Koza zaplątała się w nią i już mi nie przeszkadzała.

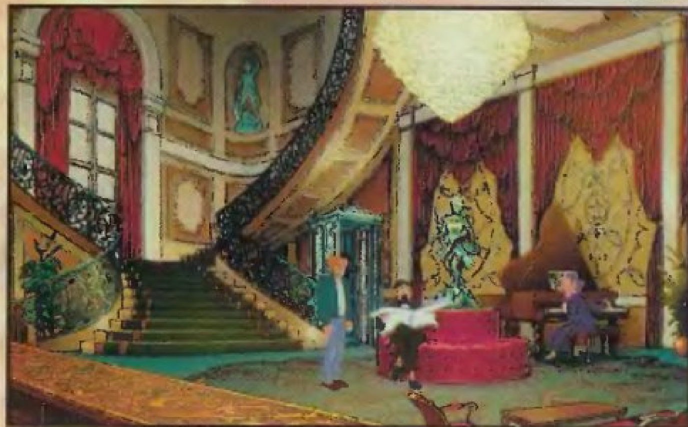
Trafiłem do świątyni. Od razu zaintrygował mnie posążek stojący naprzeciwko czegoś, co wyglądało jak drzwi. Był jednak za ciężki i przy próbie podniesienia osunął się z hukiem na ziemię. Gdy postawiłem go w początkowej pozycji, zobaczyłem, że na ziemi pojawiło się pięć niewielkich dziurek. Wsypałem do nich i wygładziłem proszek, który znalazłem w sakwie stojącej na stole. Wróciłem do piwnicy w barze, odkręciłem kran i namoczyłem ręczniczek. Pędem pobiegłem z powrotem do świątyni i wycisnąłem z niego wodę na owe pięć dziurek. Proszek zastygł. Wyjąłem „odlew" i włożyłem go w panel ścienny. Otworzyło się przejście...

ZNOWU FRANCJA

Po powrocie do Paryża opowiedziałem wszystko Nicole, a potem udałem się na komisariat. Dowiedziałem się, że dochodzenie w sprawie wybuchu w kawiarni zostało zamknięte. Posterunkowego zapytałem, czy słyszał coś o Jacquesie Marquet. Ku mojemu wielkiemu zdziwieniu otrzymałem nawet adres, pod którym aktualnie przebywał – szpital miejski. Nim tam pojechałem, pokazałem jeszcze pudełko po zapałkach – powiedział mi, że jest to rzadki okaz pochodzący z Azji.

W szpitalnej recepcji okazałem wizytówkę Khana – pielęgniarka powiedziała mi na którym oddziale leży Jacques Marquet. Poszedłem w lewo. Mimo iż woźny wyglądał dość poczciwie, postanowiłem zrobić mu psikusa. Wyciągnąłem z kontaktu wtyczkę odkurzacza. Kiedy poszedł zobaczyć, co się stało, zajrzałem za drzwi, których pilnował – znalazłem kitel lekarski. W przebraniu wyszedłem do hallu. Zagadnąłem poważnie wyglądającego doktora. Kazał mi oprowadzić po szpitalu nowego asystenta imieniem Benoir. Zaprowadziłem go na oddział, gdzie leżał Marquet. Ciemnoskórej pielęgniarce powiedziałem, że przyszedłem na obchód. Dała mi przyrząd do mierzenia ciśnienia. Ponieważ nie miałem pojęcia, jak się z nim obchodzić, dałem go asystentowi i kazałem przebadać Erica – pacjenta leżącego na pierwszym łóżku z prawej. W tym czasie przekonałem strażnika, że muszę wejść do izolatki.

Wewnątrz leżał Jacques Marquet we własnej osobie. Będąc na łożu śmierci, wyśpiewał mi wszystko, co wiedział o Templariuszach. Nie było tego dużo, ale zawsze coś. Szczególnie ważna wydawała się wzmianka o Mieczu Baphometa. W chwilę później Marquet został zamordowany.



Po kolejnej wizycie u Nicole skierowałem się do muzeum. Tym razem zastałem pana Lobineau. Opowiedział mi wiele ciekawych historii dotyczących zakonu Templariuszy. Ja tymczasem zacząłem się zastanawiać, jak ochronić ów trójnóg stojący w gablocie, bo jeśli wierzyć temu, co mówił Marquet, tej nocy miał zostać skradziony. Kiedy strażnik nie patrzył, otworzyłem okno. Bardzo nie podobał mu się zapach dochodzący z ulicy, więc poszedł je zamknąć. Wykorzystałem ten moment i schowałem się w mumii.

W nocy przyszli złodzieje. Byli to oczywiście Guido i jego gruby kolega. Opuściłem swoją kryjówkę i zrzuciłem im na głowę wielki słup totemowy. W międzyczasie pojawił się jeszcze jeden złodziej, któremu udało się ukraść trójnóg. Jak dowiedziałem się rano, była to Nicole. Po wysłuchaniu jej usprawiedliwienia, które oczywiście przekonało mnie, pojechałem obejrzeć Mountfacon – miejsce, gdzie w XIV wieku spalono i powieszono wielu Templariuszy. Na dziedzińcu popisywał się żongler. Nie mogłem pojąć, dlaczego ci ludzie tak stoją i się w niego wpatrują. Poprosiłem go, aby pozwolił mi pożonglować. Niestety, nie wyszło. Zaczepiłem siedzącego obok policjanta. Gdy pokazałem mu nos klowna, dał mi radę co zrobić, aby rozbawić publiczność. Znów zabrałem żonglerowi piłeczki. Znów mi nie wyszło, ale korzystając z podpowiedzi żandarma sprawiłem, że gapie zaczęli się śmiać. Zawstydzony żongler odszedł, zostawiając jedną z piłeczek. Oddalił się także policjant, więc mogłem już zejść do kanałów.

Na dole ujrzałem łódź i trzy pary zamurowanych drzwi. Na jednych widniał jakiś napis, więc puknąłem w nie delikatnie narzędziem do otwierania kanałów. Pociągnąłem za odkryty lewarek, ale to nie wystarczyło. Wyciągnąłem z łodzi hak i przyczepiłem do lewarka. Następnie przyciągając hak, doszczętnie rozwaliłem drzwi.

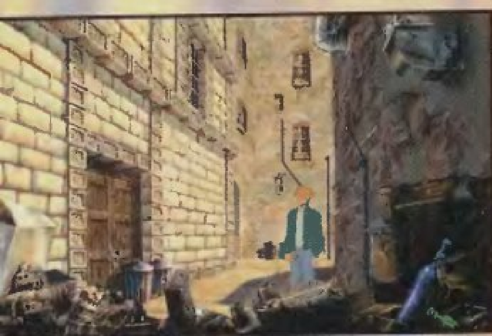


Już miałem zejść po schodach na dół, gdy nagle usłyszałem jakieś głosy. Zerknąłem przez dziurę w skale – na dole trwało spotkanie Templariuszy! Kilkoro z nich spotkałem już wcześniej. Radzili nad zaprowadzeniem „nowego porządku" i odnalezieniem Miecza Baphometa. Kiedy odpłynęli, zszedłem na dół. Na piedestale postawiłem trójnóg, a na nim diament Peagrama. Promienie świetlne, które w tym momencie się pojawiły, wskazały kilka

BROKEN SWORD
SHADOW OF THE TEMPLARS







liter układających się w słowo MARIB... Była to nazwa niewielkiej mieściny w Syrii. Bezzwłocznie kupiłem bilet na samolot i poleciałem do Azji.

SYRIA

Całe miasteczko składało się z bazaru i kilku prywatnych mieszkań. Po schodach dotarłem do sprzedawcy dywanów. Kiedy pokazałem mu pudełko po zapałkach, wpuścił mnie do klubu „Alamut". Postanowiłem wstąpić do toalety. Niestety, była zamknięta na klucz. Treść kartki wiszącej na drzwiach przetłumaczył mi Ultar, siedzący za kontuarem. Rozpoznał też Khana na zdjęciu. Dowiedziałem się, że morderca zna moje nazwisko i właśnie mnie szuka. Wróciłem na bazar i przyjrzałem się narzędziu, które trzymał w ręku sprzedawca kebabu. Była to szczotka, której poszukiwał barman z klubu.

Zapytałem małego chłopca, jak ją zdobyć. Za odpowiedź musiałem drogo zapłacić – straciłem piłeczkę żonglera. Wróciłem do sprzedawcy kebabu i powiedziałem mu zdanie w tutejszym języku, którego nauczył mnie chłopczyk. Efekt nie był taki, jakiego się spodziewałem, ale sprytny malec wykorzystał moment, kiedy nikogo na straganie nie było i ukradł szczotkę. Dostałem za nią od barmana klucze od toalety. Wszedłem tam i tymi samymi kluczami otworzyłem wiszące na ścianie pudełko. Zabrałem z niego trochę papierowych ręczników.

Wróciłem do straganu młodego chłopca. Kot nie dał się pogłaskać i uciekł na wyższą półkę. Szybko nacisnąłem dzwonek. Wyszedł ojciec młodego sprzedawcy. Piłeczka, którą bawił się chłopaczek, przestraszyła kota tak, że strącił z półki figurkę. Kiedy wytarłem ją zasmarkaną chusteczką do nosa, zaczęła wyglądać naprawdę staro. Na tyle staro, że turyści przechadzający się po bazarze kupili ją za kilka dolców. To wystarczyło na honorarium dla Ultara – zgodził się zawieźć mnie do Głowy Byka. Niestety, taksówka nie była na chodzie. Pasek klinowy zastąpiły papierowe ręczniki i można było jechać.

Długo trwało, zanim dostałem się na szczyt góry. Ułamałem suchą gałązkę, dowiązałem do niej resztę ręczników i przy pomocy tak skonstruowanej liny zszedłem na niewielką półkę skalną. Oględziny ścian skalnych zaowocowały odkryciem mechanizmu otwierającego tajną grotę. Kiedy wszedłem do środka, drzwi natychmiast się zamknęły. Na domiar złego, znalazłem ciało człowieka zmarłego tu jakiś czas temu, najprawdopodobniej z głodu lub odwodnienia. Był to Klausner – Templariusz rodem z Niemiec. Marne były moje widoki. W kieszeni jego kurtki znalazłem soczewkę. Na ścianach widniały dwa freski, będące najwyraźniej jakąś mapą. Wydało mi się, że wskazują na Anglię. Nagle drzwi się otworzyły. Stał w nich Khan...

Po krótkiej rozmowie z żalem w głosie stwierdził, że musi mnie zabić. Ale chcąc okazać mi szacunek, najpierw wyciągnął rękę. I to był jego błąd. Potraktowałem go prądem, a następnie bez zastanowienia skoczyłem ze skały. Na szczęście trafiłem w dach samochodu Ultara. Dojechałem do Marib, a stamtąd na lotnisko i do Paryża, do Nicole.

HISZPANIA

Po złożeniu relacji i kolejnej wizycie w muzeum u Andre Lobineau poleciałem do Hiszpanii, do posesji rodziny Vasconcellos, której przodkami byli podobno znamienici Templariusze. Ogrodnik Lopez był bardzo nieprzychylnie nastawiony i nie chciał mnie wpuścić do hrabiny. Przyrządem do pomiaru ciśnienia zablokowałem mu szlauch. Kiedy był zajęty sprawdzaniem kurków, wszedłem do środka. Psy się obudziły, więc schowałem się za zbroję. W odpowiednim momencie wbiegłem na schody.

Hrabina również była zdziwiona moim wtargnięciem, ale po dłuższej chwili udało mi się namówić ją do współpracy. Pokazała mi rodzinne mauzoleum. Po odsunięciu Biblii okazało się, że znajdowała się pod nią dziwna szachownica. Lopez skoczył po pionki, a hrabina w międzyczasie opowiedziała mi historię Don Carlosa – członka rodu Vasconcellos, który stał najwyżej w hierarchii Templariuszy. Figury ustawiłem tak, aby biały król dostał mata, a czerwony nie był szachowany. Otworzyła się skrytka w ścianie. Znalazłem w niej trzynastowieczny kielich. Hrabina pozwoliła mi go zabrać. W zamian musiałem obiecać, że odnajdę miejsce spoczynku zaginionego Don Carlosa i jego dzieci.

I JESZCZE RAZ FRANCJA

Od razu udałem się do Mountfacon. W kościele spotkałem księdza i poprosiłem go o wyczyszczenie kielicha. Kiedy go szorował, włożyłem w dłoń posągu soczewkę i spojrzałem przez nią na witraż. Moim oczom ukazał się wizerunek Jacquesa de Molay palonego na stosie. Od księdza odebrałem czysty już kielich. Nie było na nim żadnych inskrypcji, ale ksiądz zwrócił moją uwagę na grób znajdujący się w rogu katedry. Obejrzałem go dokładnie. Należał do Don Carlosa. Odnalazłem na nim odnośniki do Biblii, które zapamiętałem.

Andre powiedział mi o wykopaliskach w Paryżu, na których odnaleziono jakąś statuę Baphometa. Natychmiast się tam udałem. Chwilkę pogawędziłem z robotnikiem, zwracając szczególną uwagę na wiadro z farbą. Zszedłem do piwnicy i zagadnąłem strażnika. Dał mi klucze od toalety. Wewnątrz obejrzałem i wziąłem mydło z umywalki. Odcisnąłem w nim jeden z kluczy otrzymanych od strażnika. Do powstałej formy wsypałem resztkę proszku, który przywiozłem z Irlandii, a całość polałem wodą. Otrzymałem fałszywy klucz, tylko że trochę za miękki i za jasny. Oddałem prawdziwe klucze i zadzwoniłem do Nicole. Ubłagałem ją, aby za moment oddzwoniła i poprosiła robotnika do słuchawki. Wyszedłem na górę i powiedziałem robotnikowi, że ma telefon. Kiedy odszedł, pomalowałem fałszywkę farbą. Ponownie wziąłem prawdziwe klucze i w toalecie podmieniłem je. Aby strażnik nie poczuł w palcach różnicy, przekręciłem dźwignię klimatyzacji do poziomu niskiej temperatury. Jeszcze raz zadzwoniłem do Nicole. Chwilę pogadałem ze strażnikiem i dopiero wtedy oddałem mu klucze. Kiedy wyszedłem na górę, odezwał się telefon. Strażnik wyszedł, aby poprosić robotnika, a że ten był onieśmielony poprzednią rozmową z Nicole, dość długo się przekomarzali. Wykorzystałem ten moment i zszedłem za dół, aby otworzyć drzwi do strzeżonych wykopalisk, gdzie obejrzałem straszny wizerunek Baphometa i mozaikę na podłodze. Postawiłem na niej kielich. Mym oczom ukazało się jakieś stare zamczysko. Nim pojechałem go szukać, wróciłem do Hiszpanii wypełnić obietnicę daną hrabinie.

PONOWNIE HISZPANIA

Hrabina nie była zachwycona – nie wiadomo było, gdzie leżą dzieci Don Carlosa. Coś mi mówiło, że należy ich szukać właśnie na terenie posesji. Poszedłem do mauzoleum. Wziąłem Biblię. Niestety, była po hiszpańsku. Za pomocą tyczki zamknąłem okno, następnie nałożyłem na nią chustkę i podpaliłem ją od świeczek stojących na stole. Nareszcie mogłem zapalić wielką świecę. Wypaliła się bardzo szybko, odsłaniając klucz! Wracając do hrabiny zdjąłem ze ściany lusterko. Pani domu pomogła mi odczytać Biblię. Mówiła coś o jakiejś studni. Lopez twierdził, że kiedyś tu była, ale teraz nie ma pojęcia, gdzie może się znajdować. Podpowiedział mi natomiast, jak jej szukać – zerwałem z krzewu rosnącego w lewej części ogrodu witkę w kształcie litery „Y" i trzymając ją w rękach, przemierzałem ogród. Wreszcie różdżka drgnęła.

Zszedłem na dół. Zauważyłem dziwną rzeźbę. Pociągnąłem za jeden z jej kłów i, tknięty przeczuciem, natychmiast uskoczyłem. Ponieważ było ciemno, przy pomocy lusterka skierowałem na otwór przypominający drzwi światło słoneczne. Były to drzwi. Otworzyłem je kluczem, który wypadł ze świeczki. Wewnątrz znalazłem brakujący pionek i pozostałości po dzieciach Don Carlosa...

WIELKA BRYTANIA

W międzyczasie Andre i Nicole odkryli, że zamek, który zobaczyłem na kielichu, stoi w Szkocji. Razem z Nicole polecieliśmy do Anglii, a tam wsiedliśmy w pociąg. W przedziale jechała z nami staruszka, która wydała mi się dziwnie znajoma. Postanowiłem trochę rozejrzeć się po pociągu. Opuściłem przedział i poszedłem w lewo. Drogę zastąpił mi sam gangster Guido. Zrozumiawszy jak wielki błąd popełniłem zostawiając Nicole samą, pędem wróciłem do przedziału. Moje obawy okazały się uzasadnione – nie zastałem ani jej, ani staruszki. Teraz dopiero uprzytomniłem sobie, kto jedzie tym pociągiem: staruszka to Khan, a konduktor to Eklund – morderca Marqueta. Pijaczków z przedziału obok poprosiłem, aby pomogli mi dostać się na dach. Tą drogą dotarłem do wagonu obok, w którym rozgrywała się jedna z najbardziej dramatycznych i najbardziej niezrozumiałych dla mnie scen całej tej przygody. Otóż Khan, ratując życie Nicole, zaatakował Eklunda, za co otrzymał kulkę. Musiałem działać szybko. Pociągnąłem za hamulec. Eklund dostał w głowę paczkami i na jakiś czas był wyeliminowany. Oswobadzając Nicole, pocałowałem ją. Miała o to żal. Chwyciłem ją za rękę i wyskoczyliśmy z pociągu.

SZKOCJA

W ruinach zamku natrafiliśmy na kolejne zamknięte drzwi. Przeszukałem pomieszczenie: ze sterty śmieci wyjąłem fajkę, kółko zębate, monetę oraz skuwkę, a ze stojącej obok maszyny korbkę i drugie kółko zębate. Oba włożyłem statuetce w oczodoły. Wizerunek dopełniłem nosem klowna, do pyska wrzuciłem skuwkę, w zęby zaś korbkę. Gdy zakręciłem, drzwi stanęły otworem.

Za składem prochu była świątynia Templariuszy. Odbywała się tam ceremonia odtworzenia Miecza Baphometa. Brał w niej udział inspektor Rosso! Wpadliśmy w niezłe tarapaty, ponieważ Eklund zdążył się już ocknąć po wypadku w pociągu i właśnie trzymał nas na muszce. Rosso pomógł nam zwiać, ale przypłacił swą ofiarność życiem. Drogę zatarasował nam Guido. Rzuciłem pochodnię, a Nicole cisnęła w ogień torebkę z dwoma kilogramami plastiku i prysnęliśmy. Potężny fajerwerk wstrząsnął Świątynią Baphometa i jego mieczem...

Bamse



Revolution/Virgin'96

PC DOS/WINDOWS'95 — 2 CD

486DX2/66 ■ 8 MB RAM ■ 15 MB HDD

SVGA ■ SB 16 ■ GUS

Autoryzowany dystrybutor IPS Computer Group (PC CD) — 150 zł

6

Za: fabuła, grafika, muzyka – wszystko pierwsza klasa

Przeciw: denerwująca pseudo-francuszczyzna; w LOT I BASS można było robić więcej rzeczy

Kochani, nie jest tak, jak sądzicie! O PHANTASMAGORIA 2 od dawna mówi się nieprawdę! Nawet sama SIERRA jeszcze to podsyca, reklamując produkt jako przerażający thriller z wszechobecną krwią, flakami na wierzchu i mózgami na ścianach. A to po prostu nieprawda.

Wiem, dlaczego tak się stało. Wydana przeszło rok temu PHANTASMAGORIA (opis w SS'29/30) była oczywiście bardzo porządną przygodówką, z ciekawym scenariuszem, fajnie zrealizowaną, z długimi wstawkami filmowymi, do tego pierwszą grą na siedmiu kompaktach. Jednak stała się sławna z zupełnie innego powodu. To sceny przemocy, mordów i tortur spowodowały, że PHANTASMAGORIA była na ustach wszystkich – wiele sklepów odmówiło nawet jej sprzedaży, co już jest dużym sukcesem marketingowym. SIERRA zdecydowała się pójść tą samą drogą i zachwalać grę słowami: „więcej krwi, więcej przemocy, więcej seksu", a to najzwyczajniej w świecie wprowadza w błąd. Wielka szkoda, bo nawet reklama w bieżącym numerze SECRET SERVICE zapowiada coś, czego z całą pewnością w tej grze nie ma.

Wiemy już, czym nie jest PHANTASMAGORIA 2, czas powiedzieć, czym jest. Gra nosi praktycznie zupełnie inną nazwę – A PUZZLE OF FLESH i nie ma nic wspólnego z historią blondynki Adrienne i jej nawiedzonego męża. To oczywiście horror wyłącznie dla dorosłych, a nie bajka na dobranoc, ale zrobiony na najwyższym poziomie. Najpierw umiejętnie rozśmiesza stereotypami, aby gracz myślał, że nie ma się czego bać, potem oswaja, pokazując atmosferę przyjaźni, braterstwa i miłości, a dopiero na koniec zaczyna się prawdziwy dreszczowiec. I wierzcie mi, na ekranie jest o wiele mniej krwi niż w PHANTASMAGORIA, natomiast okrucieństwa nie ma prawie wcale. Są sceny ewidentnie niesmaczne, ale pokazane z wyczuciem. Dramatyzm budowany jest narzędziami psychologicznymi. Jeżeli graczowi uda się utożsamić z bohaterem, to będzie pocił się ze strachu, drżał z nienawiści i płakał z bezsilności.

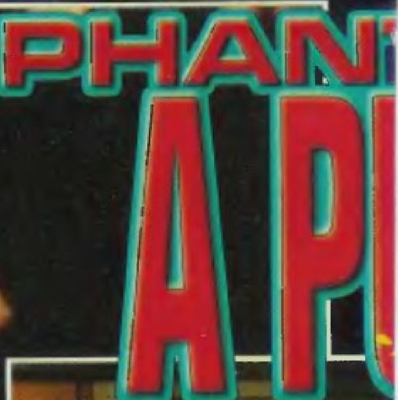
Jak na grę dla dorosłych, w PHANTASMAGORIA 2 są sceny trochę przesadzone swą dramaturgią. Nie, nie popadam w przesadę, bo jak inaczej nazwać to, że komputer uderzył kogoś w twarz, gadającą mysz w klatce albo sceny sado–maso z łańcuchami i pejczem w roli głównej?

Bohaterem A PUZZLE OF FLESH jest dwudziestokilkuletni technik nazwiskiem Curtis Craig, mieszkający w ciasnym mieszkaniu na przedmieściach Seattle i pracujący w firmie farmaceutycznej WynTech. Rok wcześniej przez dłuższy czas przebywał w szpitalu psychiatrycznym, gdzie wyjątkowo nieprzyjazny personel bardzo się nad nim znęcał. Ale w końcu go wyleczyli, więc można zapomnieć uraz z powodu zastrzyku w twarz czy przystawiania elektrod do głowy. Teraz niechlujny, zastraszony Curtis gnieździ się w swojej klitce i co rano jeździ do pracy, by klecić na komputerze raporty z produkcji leków. W tej podejrzanie wyglądającej instytucji pracuje jeszcze kilka osób. W miarę rozwoju akcji okaże się, że jedna z kobiet jest dziewczyną Curtisa (ta głupsza), druga to maniak seksualny, a czarnowłosy przyjaciel jest pederastą. No cóż, tak przecież w życiu bywa. Na dodatek pewien zawistny grubas uwziął się na Curtisa, by obrzydzić mu życie, szef jest nad wyraz opryskliwy, a w pracy panuje atmosfera ogólnej beznadziei.

Zanim zdradzę więcej, wypada powiedzieć, na czym właściwie polega ta gra. A PUZZLE OF FLESH zrobiona jest na wzór przygodówek z filmowymi przerywnikami, które zajmują niemal 80% czasu spędzonego nad grą. Pozostałe 20% to poruszanie się po pomieszczeniach, a właściwie przechodzenie z lokacji do lokacji. Interfejs został maksymalnie uproszczony, co tylko wyszło na zdrowie – zamiast wędrować postacią po ekranie, mamy przed oczami np. fragment pokoju – klikając na określonym przedmiocie, bohater automatycznie wykonuje przewidzianą czynność. Sterowanie jest bardzo proste – wodzić kursorem po ekranie, a gdy ten podświetli się lub zmieni w strzałkę – kliknąć.

Wychodząc z domu nie trzeba otwierać ani zamykać drzwi, co więcej, bez portfela nie da się wyjść w ogóle. Bardzo przytomnie skonstruowany scenariusz prowadzi gracza krok po kroku – najpierw zmusza go do zapoznania się z interfejsem, potem uczy go nawiązywania rozmów i używania przedmiotów, wreszcie wypuszcza na głęboką wodę. I co ważniejsze, jest to wszystko zrobione bardzo prosto, bez niepotrzebnych komplikacji, ikon, opcji ani klawiszy. Oczywiście nie ma zagadek, więc w praktyce gra sprowadza się do tego, by ciągle robić coś nowego – klikać na przedmioty, odnajdywać nowe lokacje i rozmawiać z ludźmi. Właśnie, prowokować rozmowy, szukać ludzi chętnych do rozmów, a potem rozmawiać z nimi, ile się da. Całej historii dowiadujemy się właśnie z rozmów. Podstawą gry jest więc interakcja, natomiast czynności gracza, oprócz klikania na rozmówcach, sprowadzają się do zbierania przedmiotów i ich używania – co z reguły prowadzi do kolejnej rozmowy. Mocno to podkreślam, gdyż właśnie klikanie przedmiotami na ludziach jest najczęstszą akcją do wykonania.

Wiodąc swe potargane życie w ciele Curtisa dowiesz się, że chłopina miał niełatwe dzieciństwo. Jego ojciec został zastrzelony przed własnym domem, a matka wariatka znęcała się nad nim fizycznie i psychicznie, aż wreszcie któregoś dnia się powiesiła. Sierotę przygarnął szef firmy WynTech, gdzie pracował ojciec chłopca, i przystosował go do wykonywania nieskomplikowanych prac. A skąd choroba nerwowa Curtisa? Po części z powodu trudnego dzieciństwa, ale... prawda wyjdzie na jaw dopiero później. Nie wiem, czy wypada odsłaniać tajemnice gry, ale ten horror nie skończy się normalnie. Okaże się, że w piwnicy budynku WynTech znajduje się przejście do innego świata, gdzie mieszkają okrutne monstra. To one mordują ludzi i straszą biednego, roztrzęsionego chłopca.









Czy zastanawialiście się co się stanie, jeżeli śpiącej narzeczonej wbije się znienacka cyrkiel w pośladek?

...niestety, można dostać w mordę, a jak partnerka jest zmyślna, to i usta potrafi nam zdrutować!





TASMAGORIA 2
UZZLE OF FLESH

Zło nie uderza od razu, tylko stopniowo. Zrazu będą to głosy w słuchawce, dziwne obrazy widziane w lustrze, majaki, przywidzenia i chwilowa utrata świadomości. Wreszcie Curtis pod wpływem wszystkich dziwnych wydarzeń, spotęgowanych regularnymi mordami dokonywanymi na jego kolegach z pracy oraz opętany przez zboczoną Teresę załamie się zupełnie. Jego koszmar jest chyba najbardziej sugestywnie zrealizowaną częścią gry – sceny zmieniają się jak w kalejdoskopie, ilustrując jego chorą osobowość – od szpitala pełnego wariatów, przez piwnicę pełną zakrwawionych kolegów, salę operacyjną, podwórko ze swego dzieciństwa, z powrotem do rzeczywistości. I wszędzie może stracić życie – zastrzeli go narzeczona, zadźga go matka, ukatrupi chirurg, zmasakrują koledzy – jeśli nie klikniesz myszą w odpowiednim momencie. Bogiem a prawdą, nie warto od razu przechodzić tej części gry, w przeciwnym razie ominie cię gratka oglądania różnorakich wariantów śmierci Curtisa.

Interesującym motywem jest pani psycholog, którą bohater odwiedza kilka razy w ciągu swego pięciodniowego koszmaru. Zwierza jej się, opowiada o problemach, podejrzeniach i przywidzeniach. Realność potęguje wyjątkowy spokój i atmosfera bezpieczeństwa w gabinecie. Sam Curtis w pewnej chwili mówi: „Może naoglądałem się X-Files". Widzimy, że doktor uważnie go słucha i udziela rad, ale traktuje całą sprawę jak zwykłą chorobę psychiczną i oczywiście nie wierzy w brednie nawiedzonego wariata. Pod koniec gry sama pada ofiarą demona, a o morderstwo, podobnie jak i w poprzednich przypadkach, zostaje posądzony właśnie Curtis. Ważną tu rolę odgrywa pani detektyw, która nawiedza biedaka, wykrzykując pod jego adresem impertynencje i grożąc mu krzesłem elektrycznym. Tak brutalnie traktowany Curtis już się niczemu nie dziwi, gdy zstępując do piwnic WynTech dostaje się do zupełnie innego świata, gdzie chodzi po ogromnych zielonych wykwitach, gania fosforyzujące stworzonka, rozmawia z człowiekiem zaklętym w drzewo, a na końcu spotyka samego siebie i dowiaduje się, że jest tylko swoją imitacją. Na koniec, jakby tego było mało, ma do wyboru – wrócić do świata demonów lub pozostać w naszej rzeczywistości. I tak naprawdę nie wiemy, co mu bardziej odpowiada. Gra kończy się nie rozwiązując wielu pytań i wątpliwości, pozostawia nas bez happy endu, bez owacji, fanfar i sielanki.

A PUZZLE OF FLESH to specyficzna gra, jeżeli w ogóle można ją nazwać grą. Nie polega bowiem na tym, aby coś zrobić, znaleźć czy skojarzyć, ale by siedzieć i oglądać. Gdyby puścić wszystkie filmiki jeden za drugim, wyszło by na to samo, tylko znacznie szybciej. A gracz nie wyda przecież równowartości 50 dolarów na dwugodzinny horror, nawet najlepszy. Lepiej przecież pójść dziesięć razy do kina.

Martinez

P.S. Jeśli ktoś naprawdę chce zobaczyć coś tak niesmacznego i obrzydliwego, że od razu zagłosuje za karą śmierci dla morderców i gwałcicieli, niech odwiedzi stronę www.shownomercy.com. I trzyma w pogotowiu wielką torbę.

Sierra'96
70

PC WINDOWS'95 | 5 CD
486DX4/100 ■ 16 MB RAM ■ 23 MB HDD
SVGA ■ SB 16 ■ GUS ■ MIDI

Autoryzowany dystrybutor
(PC CD) **189 zł**

Za: wyjątkowo dobry scenariusz, aktorstwo
Przeciw: to tylko horrorek, do tego drogi

18

Protestujemy przeciwko przemocy w grach!!!

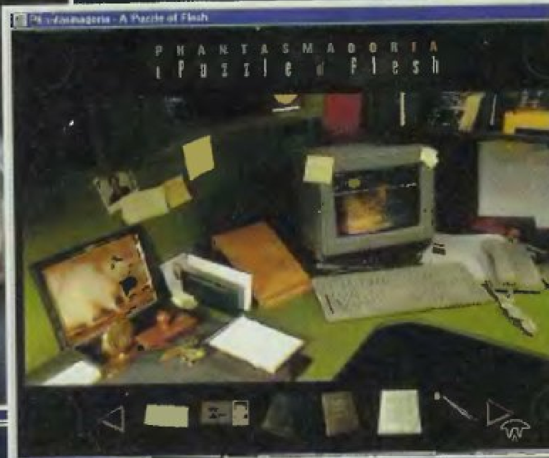


...jeżeli nas to wkurzy, to w odwecie zawsze możemy rozwalić jej głowę lub podchwycić temat...



...i rozpocząć bardziej drapieżną zabawę...

Na koniec wypada dodać, że screeny zostały wybrane tendencyjnie, a podpisy są złośliwe i nie mają nic wspólnego z grą – Pegaz Ass







W Kościejowie znów ubyło mieszkańców. Ach co za pech nie będzie niedługo kogo zabić!





Kontynuujemy krwawe żniwa w miasteczku Harvest. Jeżeli przerwałeś grę tam, gdzie my opis w SS'42, to teraz udaj się do siedziby Loży. Strażnik powie, że tym razem musisz zarysować Tuckera pana Johnsona. Najpierw jednak podenerwuj szeryfa. Zrób w sklepie kopię książeczki czekowej i listu Boyle'a, a następnie idź do baru Edny, gdzie szeryf zwykle spędza popołudnia. Pokaż mu kopie, ale bądź ostrożny. W zamian za dokumenty szeryf da ci kartę Jednego Darmowego Wyjścia z Więzienia.

Udaj się do kaplicy. W holu znajdziesz księgę z nazwiskami zmarłych. Podobną księgę zabierz z hotelu. Nazwiska w obu księgach pokrywają się! Zapytaj o to właściciela hotelu (i prosektorium), a następnie pokaż mu obie książki. Kiedy powiesz, że morduje swoich gości, rozwścieczony rzuci się na ciebie ze skalpelem. Zabij go w samoobronie kijem baseballowym. Wychodząc z prosektorium zabierz klej.

Blisko poczty znajdziesz klucz do włazów kanalizacyjnych. Natrzyj go smarowidłem z łazienki „teściów" i wyjmij. Kiedy zapadnie zmrok, wybierz się na cmentarz. I kogo tu widzisz? Swego przyszłego teścia kopiącego grób przy świetle księżyca. Podobno dla kotka, którego zapomniał...

Cóż, idź do pana Johnsona. Kluczem otwórz właz i zejdź do podziemi. Łopatą rozbij zniszczoną ścianę, a znajdziesz się w garażu. Zabierz wózek do mebli, widły oraz oryginalny śrubokręt Phillipsa, świetny do wykonania zadania.

Strażnik Loży pogratuluje ci i zleci następną misję – kradzież części ubioru strażaków. Należy ci się wypoczynek...

ŚRODA

Pobudka o świcie i kolejna misja. Wychodząc z domu, nie zapomnij dać Jimmiemu gazety. Wstąp do baru Edny, a dowiesz się, że tej nocy w tajemniczy sposób zniknęła jej córeczka Karen. Ach, więc Pottsdam nie zakopywał kotka... Pobiegnij szybko na cmentarz. Przesuń stół i rozkop znajdujący się pod nim grób. Ufff, zdążyłeś. Karen uratowana! Dziewczynka potwierdzi, że została porwana przez Pottsdama. Podnieś leżące na ziemi zapałki i zaprowadź małą do baru. Edna ucieszy się i da ci w nagrodę aporą sumkę.

Czas wykonać zadanie. Ale przecież strażacy mają psa! Idź więc do pomagiera rzeźnika i poproś go o kawałek mięsa. Zamiast towaru da ci talon, który musi podpisać twój ojciec. Co za głupota! Wracaj do domu i zastanów się, w jaki sposób dostać się do zabarykadowanego staruszka.

Chwyć wózek do mebli i przesuń na nim kredens w dużym pokoju, dzięki czemu będziesz mógł wyłączyć alarm. Teraz tylko odkręć śrubokrętem Philipsa kratę w oknie pokoju ojca i już możesz z nim pogadać. Łaskawie podpisze ci kartki. Wróć do pomocnika rzeźnika i pokaż mu je, a dostaniesz mięso.

Teraz idź do szkoły i włącz dla zmyłki alarm przeciwpożarowy. Korzystając z okazji, zabierz z garażu strażaków topór i drabinę. Zrobiło się już późno, idź więc do remizy i podrzuć mięso pieskowi. Od razu przestanie szczekać. Facet, który pracuje do późna jako model, powie ci gdzie szukać ubrań. Przystaw drabinę do lampy ściennej z lewej strony pokoju, a dostaniesz upragnione trofeum. Męczące zadanie. Najwyższy czas na sen.

CZWARTEK

Daj Jimmiemu gazetę i udaj się do Strażnika Loży. Pochwali cię i wyznaczy następne zadanie – musisz włamać się do salonu fryzjerskiego i skraść tyczkę. Odwiedź Ednę i z szuflady po lewej stronie kontuaru zabierz śrubokręt. W sklepie za pieniądze z nagrody kup klucz nasadowy i taśmę izolacyjną. W nocy udaj się do fryzjera. Zamknięte drzwi nie są przeszkodą, w końcu nie na darmo oglądało się filmy sensacyjne. Oklej szybę taśmą, a potem uderz w nią czymś ciężkim, np. toporem strażackim. Gdy wejdziesz do środka, wyłącz oświetlenie tyczki przyciskiem na ścianie i odkręć ją za pomocą śrubokręta Edny.

PIĄTEK

Pamiętaj o gazecie! Idź na wyprzedaż ciasteczek, odbywającą się w szkolnej sali gimnastycznej. Siedzi tam parę znudzonych kobiet, które chętnie z tobą pogawędzą. Z rozmowy dowiesz się, że ktoś podpalił stację telewizyjną. Jeżeli bardzo stęskniłeś się za Stephanie, to możesz ją odwiedzić. Oczywiście od ciebie zależy rozwój sytuacji.

Strażnik Loży wyznaczy ci następne zadanie. Masz podpalić bar Edny. Nie przypadło ci to do gustu, ale cóż, cel uświęca środki... Poza tym okazało się, że podczas ostatniej misji nie zabezpieczyłeś dobrze drutów i fryzjera poraził prąd. Biedaczek... W nocy idź pod bar Edny i włam się do środka tak samo, jak do fryzjera. Za kontuarem leży przykrywka do ciasta. Weź ją, posmaruj klejem i zakryj nią alarm przeciwpożarowy, którego czujnik znajduje się na suficie. Uruchom frytkownicę i podpal gaz zapałkami. A teraz uciekaj – nie chcesz chyba skończyć jako żywa pochodnia?



SOBOTA

Znów Jimmy i gazeta. Edna, zrozpaczona tym co się stało, powiesiła Karen i siebie. Pomyślałeś, że mógłbyś zrezygnować z wykonywania zadań Loży, gdyby nie fakt, że stawką w tej grze było życie twoje i Stephanie. Zresztą Strażnik Loży wcale się nie przejął. Powiedział, że niedługo otrzymasz specjalne zaproszenie z Loży. Będzie wyglądało bardzo charakterystycznie i z pewnością je rozpoznasz.

Idź do Stephanie. Ktoś ją zamordował. Pozostały z niej tylko kawałki szkieletu. Tuż obok leży specjalne zaproszenie do Loży! Strażnik jednak stwierdzi, że to pomyłka. Prawdziwym zaproszeniem jest rdzeń kręgowy Stephanie! Zaczynasz podejrzewać, że to nie twoja ukochana padła ofiarą morderstwa...

Udaj się na cmentarz, do grobowca rodziny Pottsdam. Po drabinie wejdź na dach i rozbij szyby łopatą. Uważaj, bo w środku czeka na ciebie potworny „piesek". Otwórz sarkofag i zabierz resztki szkieletu. Zanieś je Strażnikowi. Teraz dopiero jesteś godny przystąpienia do Loży.

LOŻA

Chwilę pogadałeś z małym człowieczkiem. Wychodząc z głównego hallu wpadłeś w jakąś dziurę. Długo się staczałeś, aż w końcu wylądowałeś w dziwnym korytarzu zbudowanym ze ścian przypominających ciało. Zabij wszystko w pobliżu. W komnacie z oczami zniszcz największe oko, a wydostaniesz się na pierwsze piętro.

PIERWSZE PIĘTRO

Znalazłeś się w hallu, w którym jest troje drzwi. Wybierz te z lewej. Za nimi jest dziwna przebieralnia, w której siedzi portier. Za jedyne 5 dolców oczyści ci ubranie z silnie toksycznego kwasu. Nie masz kasy, więc idź do jadalni za środkowymi drzwiami. Z kuchni zabierz kanapkę i szklankę, a z podłogi podnieś kawałki mięsa. W barze w salonie wypij silne piwo. Zabij swojego sobowtóra i zabierz mu kluczyk do kasy baru. W środku są dwa banknoty: 5 i 200 dolarów. Podreperuj swoje siły piwem. Oczywiście, nie jest ono tak kaloryczne jak wielka kanapka.

Wróć do portiera, zapłać mu, a oczyści ci ubranie. Jeśli go zabijesz, zyskasz strzelbę. Przewieś togę na drugi kołek od lewej, a otworzą się tajemne drzwi. Ze schowka zabierz amunicję i kosę. Podłub przy przełączniku w przebieralni, dzięki czemu odblokują się drzwi. Przejdź do sali bilardowej. Łyknij gumę do żucia, a następnie zabierz pałkę i kij bilardo-





W tej grze błagania o litość zdają się śmieszyć jej twórców, więc co nam proponują – FATALITY?!?





HARVESTER
CZĘŚĆ 2

wy. Dalej przedostaniesz się tylko dzięki temu, że żyjący w wodzie potwór lubi mięsko. Z toalety zabierz DDT. Wracając, znów dokarm potworka. Za salonem znajduje się pokój z fontanną. Pilnuje go drapieżna roślinka. Potraktuj chwasta DDT! Nabierz wody z fontanny do szklanki. Wróć do głównego hallu. Za drzwiami po prawej znajduje się miły pokój z kominkiem. Zalej ogień wodą. Wyjmij drewno i kratę, a potem wejdź do kominka.

Następne drzwi są zabezpieczone pułapką z toporem. Połóż drewno na zapadni przy wyjściu i przejdź. W następnym pokoju czeka na ciebie dwumetrowy dryblas. Nie jest nastawiony przyjaźnie, ale od czego masz strzelbę. Pamiętaj, że naboje są na wagę złota. Po zabiciu gościa zabierz książkę i wyjdź na drugie piętro.

DRUGIE PIĘTRO

Przeszukaj popielniczki na korytarzu, znajdziesz w nich dodatkowe naboje. W pierwszym pokoju siedzi Mistrz Szachowy. Jeżeli nie rozwiążesz jego zagadki, będziesz musiał pokonać ogromną wieżę szachową. Na szczęście wystarczy przesunąć skoczka na B2, potem króla na A1 i w końcu skoczka na C4. Pokonany Mistrz popełni samobójstwo, a w jego roztrzaskanej głowie znajdziesz kluczyk. Idź teraz do sali z pianinem i dobrze przeszukaj kolumny. Znajdziesz tam jeszcze jeden rodzaj broni.

Dyrektor do Spraw Członkostwa powie, że uratujesz dziewczynę, jeśli znajdziesz odpustową laleczkę. Poszukiwania rozpocznij od sali balowej. Zabij faceta pucującego posadzkę, a pistolet na gwoździe będzie twój. Zamknięte drzwi otwórz kluczem od Mistrza Szachowego. Załatw ukrytego w pokoju klowna (takiego jak w filmie „IT") i zabierz laleczkę, klucz z główką laleczki oraz piłę łańcuchową. Kluczem otwórz podwójne drzwi. Za drzwiami jest widownia. Zabierz dwie flagi i pójdź na zaplecze. Weź dwie deski oraz kanapkę z pudełka śniadaniowego. Na ścianie wiszą dwie maski. Przesuń białą pionowo do góry, a czarną przestaw na godzinę piątą. Otworzy się przejście.

Przejdź przez pralnię i prasowalnię. Leżące na stole ubranie Stephanie upewni cię, że idziesz w dobrym kierunku. Wejdź do pomieszczenia z cysterną, która grozi wybuchem! Połącz znalezione na podłodze trzy rurki i przesuń zawór tak, żeby nie leciała para. Wykręć kluczem zardzewiałą rurę, a tę zrobioną przez siebie podłącz do rurki okrężnej. Uff, udało się. Podnieś z podłogi klucz i otwórz nim drzwi. W korytarzu zabij strażnika. Przejdź po ławie, kładąc na niej deski. W kolejnym pomieszczeniu szybko ustaw flagi na betonowych postumentach. Dzięki temu nie zostaniesz zmasakrowany przez opadający sufit. Zabij strażnika i szybciutko wejdź po linie na trzecie piętro. Stephanie czeka!

TRZECIE PIĘTRO

Z podestu podnieś gwoździe i otwórz drzwi z lewej strony. To Kaplica Tajemnicy Wstrzemięźliwości. Poczekaj aż grubas zje ostatniego hamburgera, a potem go zabij. W ten sposób zdałeś pierwszy test. W Kaplicy Tajemnicy Miłości Matczynej spotkasz mstkę, której dzieci piją jej krew. Możesz z nimi walczyć albo szybko przejść do Kaplicy Tajemnicy Religii. Tam porozmawiaj z kapłanami. Jeżeli dobrze odpowiesz na ich pytania, to nie będziesz musiał się bić. Prawidłowe odpowiedzi to: „Yes, in Heaven", „Frolic with the wombats", „Staff" i „Trip to Brasil".

Wejdź do pokoju z zabitymi ludźmi. Napełnij piłę benzyną i zabierz z pudła naboje. W następnym pomieszczeniu spotkasz sprawcę tej masakry. Możesz albo z nim walczyć, albo szybko przemknąć do następnego pokoju. W Kaplicy Tajemnicy Ciała spotkasz swojego dobrego znajomego, pana Pottsdama. Został on teraz rzeźnikiem Loży. No proszę, jak łatwo można zrobić karierę. Niestety, musisz go zabić. Zrobisz to jednak z dziką przyjemnością, kiedy dowiesz się, że to on wpuścił siepaczy Loży do pokoju Stephanie.

W następnym pokoju mieści się, hmm, Kaplica Tajemnicy Pożądania. Za 200 dolarów możesz uniknąć walki i nswet sprawić sobie wątpliwej jakości przyjemność. Teraz szybko musisz znaleźć lekarza... Z podłogi podnieś lusterko. W Kaplicy Tajemnicy Piękna pozachwycaj się urodą pani o trupim wyglądzie i daj jej lusterko. Zajęta kontemplacją swej urody, pozwoli ci przejść dalej. Znaleziona w Kaplicy Tajemnicy Bólu strzykawka wyleczy twoje dolegliwości. Jeżeli nie chcesz walczyć z miłym panem doktorkiem, to zabij nieszczęśnika na stole. Pozostaje ci tylko unieszkodliwić miłego pana w Kaplicy Tajemnicy Miłosierdzia i staruszków w Kaplicy Tajemnicy Litości. Oczywiście, nie musisz tego robić, możesz w ich obronie walczyć z gladiatorem. Uważaj na dziwny pokój z telewizorami – będziesz się musiał bronić (najlepiej strzelbą) przed atakiem telewizyjnych postaci. I lepiej zostawić sobie na finał co najmniej trzy naboje. Przez drzwi wejdź do Wewnętrznego Kręgu.

WEWNĘTRZNY KRĄG

W roli maniakalnego szefa Loży ujrzysz pana dyrektora. Załatw natarczywego gościa, który cię zaatakuje i pogadaj ze Strażnikiem.

Wreszcie możesz zobaczyć umęczoną Stephanie. Okazuje się, że wszystko, co ostatnio przeszedłeś, istniało tylko w twojej podświadomości. Chodziło o to, żeby stworzyć z ciebie idealnego seryjnego zabójcę. Tak naprawdę żaden z mieszkańców Harvest nigdy nie istniał. Prawdziwi jesteś tylko ty i Stephanie. A teraz musisz podjąć ostatnią decyzję: albo poślubisz Stephanie i będziesz żył krótko, ale szczęśliwie, albo ją zabijesz – wybór należy do ciebie...

Krupik & C(w)alineczka

Sugerowałbym aby pomysłodawca tej gry dla dobra ludzkości popełnił Se-Puku młotkiem w łeb. Pegaz Ass

Virgin '96

PC DOS/WINDOWS 3 CD
486DX2/66 ■ 8 MB RAM ■ 25 MB HDD
SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS

Autoryzowany dystrybutor
IPS Computer Group (PC CD) **149 zł**

Za: dobry interfejs, ciekawe zagadki
Przeciw: gra nie trzyma w napięciu, balansuje na granicy dobrego smaku

5







LORDS OF THE REALM 2



Jest rok 1268. W Anglii panuje bezkrólewie. Możni feudałowie rządzą swoimi hrabstwami, uciskając prosty lud. Prywatne armie możnowładców pustoszą prowincje rywali, toczą krwawe potyczki w obronie kawałka gruntu czy próżnej ambicji wielmoży. Prości ludzie wyczekują króla! Wyglądają przywódcy, który zdołałby zjednoczyć kraj, zakończyć krwawe waśnie między szlachtą, ustanowić pokój i sprawiedliwe rządy.

Taka właśnie historia patronuje LORDS OF THE REALM zarówno w jej pierwszej (opis SS'21), jak i dziś prezentowanej drugiej odsłonie. W przypadku LORDS 2 trudno mówić o sequelu czy kontynuacji, jest to raczej remake części pierwszej z poprawioną grafiką w wysokiej rozdzielczości.

Jedyną nowością wprowadzoną do znanej z pierwszej części strategicznej rozgrywki jest nowy sposób prowadzenia bitwy, wzorowany na przebojowym WARCRAFT 2. Teraz masz możliwość zobaczyć swe armie z bliska, odwzorowane jako widziane z góry postacie. Możesz wydawać rozkazy pojedynczym jednostkom, zaznaczać całe grupy, przemieszczać się po polu walki według swego widzimisię.

Poraża całkowita ahistoryczność a nawet alogiczność „średniowiecznego" świata. Z pewnością możliwość powołania do armii chłopa, dania mu zbroi i zrobienia z niego rycerza wywoła ekstazę u młodych demokratów. Możliwość przerzucenia ludzi z dnia na dzień od dojenia krów do ścinania drzew czy budowania zamków zachwyci także młodych faszystów i pozostałych lewicowców. Od przedstawienia prawdziwych problemów średniowiecznego władcy LORDS 2 są równie daleko jak TPSA od obniżenia opłat telefonicznych.



Tym niemniej LORDS 2 jest w miarę spójną grą ekonomiczno–wojenną i jeśli przymknąć (a właściwie całkowicie zamknąć) oko na wyssane z palca „realia", okazuje się grą całkiem przyzwoitą. Niewątpliwie najlepiej prezentuje się część ekonomiczna, gdyż wojskowa pozostawia sporo do życzenia. Jak sam się przekonasz po pierwszej bitwie, na nic nie przydają się szyki czy formacje. Co więcej, w bitwie nikt nie ucieka, nawet przy dużej przewadze trzeba przeciwnika wyciąć do ostatniej sztuki! Jak uczy nas w „Moich bojach" Berger, wojacy na wszystkich wojnach częściej wolą czmychnąć w krzaki niż bić się do ostatka w przegranej z góry bitwie.

Na ekranie LORDS 2 prezentuje się całkiem ładnie. W wysokiej rozdzielczości ładnie wygląda plastyczna, renderowana mapa 3D. Przestały kłuć w oczy wszelkie ekrany statystyk i opcji. Grafika o niebo lepsza niż w siermiężnej części pierwszej.

Podobnie jak w pierwszej części, na polu bitwy rządzą oddziały strzelców: łuczników i kuszników. Piechota służy właściwie tylko do chwilowego powstrzymania wroga, aby można go było wystrzelać. W bitwie stosuje się tylko jedną taktykę: dorwać strzelców przeciwnika, zanim zbytnio przetrzebią nam szyki. Komputer raczej dobrze radzi sobie z ich obroną, nie licz więc na łatwiznę. Jednak w ataku możesz sprawić mu niespodziankę, dobrze wykorzystując przeszkody terenowe. Nawet słabsza liczebnie armia może pokonać liczniejszą, o ile tylko ma przewagę w łucznikach i kawałek dobrze osłoniętego terenu. Ogólnie rzecz biorąc, im bardziej płaski i odsłonięty teren, tym większego znaczenia nabiera ciężka piechota i konnica; w terenie z zagajnikami i skałami bogiem wojny są łucznicy.

Najatrakcyjniejszym elementem gry są oblężenia. W trakcie rozgrywki nie można już budować dowolnie zaprojektowanych zamków (minus w porównaniu z częścią pierwszą!), za to można znacznie dokładniej pokierować ich zdobywaniem lub obroną. Oczywiście, podstawą walki wciąż są łucznicy i kusznicy. Jeśli obrońca nie jest zdecydowanie słabszy pod względem liczby strzelców, atak na twierdzę zwykle przeradza się w masakrę najeźdźcy, szczególnie gdy atakującym jest komputer. Wystrzelanie 400, 500 czy 600 atakujących przy stratach własnych bliskich zeru nie jest niczym specjalnie wyjątkowym. Atakujący ma tylko jedną przewagę nad skrytym za murami obrońcą – możliwość budowania maszyn oblężniczych. Nie ma przy tym potrzeby konstruowania wszystkich ich rodzajów. Katapulty służą do wybicia wyłomu w murze, taran do rozbicia bramy, a wieże umożliwiają bezpośrednie wtargnięcie na wały.

Sierra'96
PC DOS/WINDOWS'95 ■ 1 CD
486DX2/66 ■ 8 MB RAM
SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS ■ MIDI
Autoryzowany dystrybutor **zapowiedź: luty**
IPS Computer Group (PC CD)
Za: ładna grafika, łatwe sterowanie
Przeciw: zupełna ahistoryczność

LORDS OF THE REALM 2 jest przyzwoicie zrealizowaną grą ekonomiczno–wojenną, opartą na klasycznym RISK–owym pomyśle rywalizacji kilku graczy poprzez podbijanie na mapie kolejnych prowincji. Trzeba nie tylko kierować armiami i rozgrywać bitwy, ale także zarządzać podbitymi koloniami, kierując część środków na rozwój gospodarczy, przyrost liczby ludności i jego morale (zwiększasz w ten sposób liczbę potencjalnych rekrutów). Należy przy tym dokonywać bolesnych wyborów między powiększaniem siły ofensywnej (nowe armie) i defensywnej (budowanie zamków).

A więc kolejny raz SIERRA atakuje rynek gier strategicznych. I znowu klapa. Chociaż LORDS 2 (produkt firmy IMPRESSIONS) jest chyba najlepszą ze „strategii", pod jakimi ostatnio podpisała się SIERRA, to jednak wciąż nie jest to upragniony przebój.

Pejotl



DEMO – CD'40 **DEMO – CD'40**



HEROES 2 OF MIGHT AND MAGIC

Tajemniczy świat fantasy znów zagości w naszych domach. NEW WORLD COMPUTING po upływie ponad roku zdecydował się wydać drugą część znakomitej gry HEROES OF MIGHT & MAGIC (opis w SS'30). Wrażenia są znakomite, można je skwitować jednym słowem – to samo, tylko więcej. Po prostu wszystkiego jest więcej. Sześciu różnych wodzów i sześć typów miast, nowe umiejętności i budowle w miastach, nowe czary, możliwość rozbudowywania wzniesionych już budowli, w których można zakupić silniejsze potwory.

ZMIANY, ZMIANY, ZMIANY

Dodano nowe postacie i budowle, rozwinięto rozgrywkę, poprawiono też grafikę. Mapa może nie różni się specjalnie od pierwowzoru (przynajmniej w wersji pod DOS), ale za to



postacie wojowników i potworów oraz widoki samych miast są bardzo ładne i dopracowane.

Producent uwzględnił narzekania licznych graczy na kilka niedopracowanych w pierwowzorze elementów. Nie musimy już płakać, że po zwerbowaniu nowych jednostek zlewają się one w jedną kupę z innymi tego samego rodzaju. Wcześniej jeden wielki oddział nie mógł podczas bitwy obstawić wszystkich pól, co uniemożliwiało jakiekolwiek kombinacje taktyczne. Teraz gracz ma wybór – kupując np. kilka gryfonów może je dołączyć do już posiadanych i stworzyć jeden wielki oddział lub też zrobić z nich dwie oddzielne jednostki.

Wodzowie podczas wędrówek po planszy zdobywają nowe, przydatne nie tylko w walce zdolności, takie jak dyplomacja, balistyka, nekromancja itp. Poza tym podczas bitew nareszcie możemy ich zobaczyć. Zamiast smętnego namiotu widzimy dumnie rozpartego na koniu rycerza, czarodzieja z różdżką czy wróżkę.

Odrębny rozdział w HEROES OF MIGHT & MAGIC 2 stanowią miasta. Poprzednio były to jedne wielkie koszary. Teraz oprócz znanych budowli pojawiły się nowe, np. targ umożliwiający wymianę towarów, statua zwiększająca dochód czy też inne, zawyżające przyrost „ludności". Poza tym wszystkie budowle umożliwiające zakup siły orężnej można rozbudowywać, dzięki czemu powstają w nich nowe, silniejsze jednostki. Starych i nowych nie można mieszać i łączyć w jeden oddział, mimo iż należą do tego samego „gatunku". Jednak jest na to rada – stare jednostki można modernizować, klikając na nich i wybierając komendę unowocześnienia, choć to kosztuje.

Najważniejsza wydaje się możliwość rozbudowy potencjału obronnego miasta. Możemy postawić jedną lub dwie wieże strzelnicze (nowa jakość ognia obronnego), zamek otoczyć fosą opóźniającą ruch przeciwnika, a niekiedy nawet wzmocnić mur. Tak rozbudowane miasto może zdobyć jedynie olbrzymia armia albo wódz posiadający liczne zdolności, w tym szczególnie doskonałą znajomość machin oblężniczych. Nie mniej ważną innowacją ułatwiającą obronę jest możliwość otwarcia bramy i skontratakowania szeregów znienawidzonego wroga.



OŚ AKCJI

Akcja gry w zasadzie się nie zmieniła. Mamy do wyboru pojedyncze scenariusze lub całe kampanie (dwie drogi do wyboru – jasnej i ciemnej strony). Scenariusze różnią się od siebie wielkością planszy oraz celem warunkującym zwycięstwo (trzeba coś odnaleźć, wszystkich pokonać, zdobyć wybrane miasto lub zabić konkretnego wodza). Grę zaczynamy posiadając jedno miasto, które stopniowo rozwijamy, zyskując nowe siły do zdobywania innych. Wodzowie krążąc, snując się i pływając (nie lekceważ skrzyń i śmieci pływających w wodzie – możesz zyskać sporo złota, drewna oraz znaleźć np. mapę), gromadzą złoto, kamienie, drewno itp., ale przede wszystkim zdobywają liczne umiejętności, czary i magiczne przedmioty. Gdy napotkają przeszkodę w postaci armii zombie czy innego paskudztwa, nie zawsze dojdzie do walki. Jeżeli wódz ma spore umiejętności lub silną armię, na jego widok pierzcha większość przeciwników.

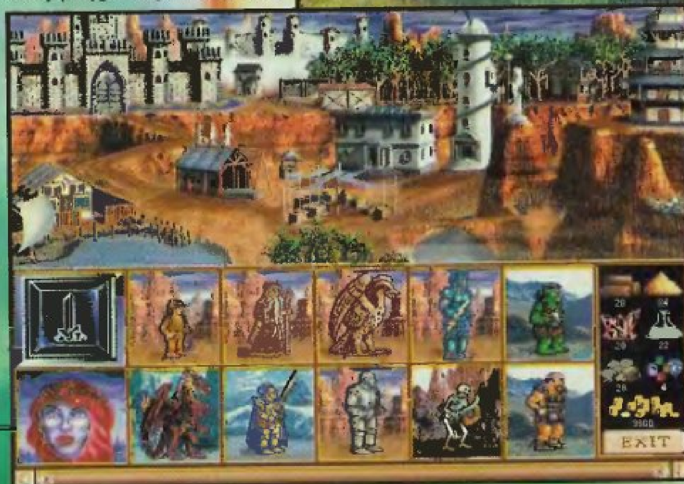


EDYTOR

Gra tak piękna i prosta, jeżeli chodzi o mechanizm rozgrywki, musiała doczekać się jeszcze jednego uzupełnienia. W końcu roku 1996 niezbędnym standardem dla gier strategicznych stała się możliwość tworzenia (czyli edycji) scenariuszy. Dlatego w HOM&M 2 znalazł się świetny edytor umożliwiający stworzenie niebanalnego świata. I to przy pomocy prostego w obsłudze i nie wymagającego ekwilibrystycznych umiejętności (jak w innych grach) narzędzia. Jeżeli więc znudzimy się kompletowaniem drużyny w RPG, a palce opuchną od tasowania kart – włącz swój stary sprzęt i wkrocz do bajecznie kolorowej, rozbrzmiewającej spokojną muzyką krainy potęgi i magii. Każdy znajdzie tu coś dla siebie. „Hirołsi" to gra, która zaspokoi nie tylko wielbicieli fantasy, ale przyciągnie wszystkich domowników prostotą obsługi, niebanalnymi rozwiązaniami w planowaniu rozwoju miast czy emocjami podczas walki. W końcu wszyscy w dzieciństwie wierzyliśmy w smoki, mumie i feniksy.

Berger





New World Computing'96

80

PC DOS/WINDOWS'95 — **1 CD**

486DX2/66 ■ 8 MB RAM ■ 60 MB HDD
SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE

Autoryzowany dystrybutor zapowiedź: II kwartał '97

Mirage (PC CD)

Za: lepsza grafika, mnóstwo nowych możliwości, świetne zabawa dla całej rodziny

Przeciw: zabiera mnóstwo czasu

DEMO – CD'43 **DEMO – CD'43**





MASTER OF ORION 2
BATTLE AT ANTARES

MASTER OF ORION 2 to gra o kolonizacji i podboju, rozgrywająca się w rozległych przestrzeniach kosmosu. Do swej dyspozycji masz całą galaktykę z kilkudziesięcioma systemami gwiezdnymi, nadającymi się do zasiedlenia. Nie jesteś jednak sam, inne kosmiczne rasy mają podobne plany, nie obejdzie się więc bez konfliktu.

Podobnie jak część pierwsza (opis SS'8), tak i MOO 2 jest ideowo zbieżna z CIVILIZATION. Przebieg rozgrywki opiera się na takim samym schemacie. Trzeba więc budować jednostki wojskowe, badać przy ich pomocy przyległe planety, kolonizować je, a przy tym dbać o rozwój naukowy i rozbudowę własnych kolonii. Trzeba się wykazać na wielu polach działania, cały czas balansując na cienkiej linie między rozbudową sił wojskowych, a inwestowaniem w fabryki i rozwój zdolności produkcyjnych.

ZMIANY

To, co najbardziej rzuca się w oczy w porównaniu z częścią pierwszą, to oczywiście grafika. Obecnie obowiązującym standardem jest SVGA i... dosyć na tym. Gra po prostu musi to mieć. Inną sprawą jest jakość rysunków, które możemy podziwiać na ekranie. Obce rasy są brzydkie i sprawiają wrażenie rysowanych na odczepkę. Zupełnie inaczej jest z grafiką w bitwie czy na planszy strategicznej. Na uwagę zasługuje też inna dla każdej rasy oprawa muzyczna.

Podstawowe elementy rozgrywki nie uległy zmianie. Pozostało wszystko, co tak bardzo lubiliśmy w części pierwszej: projektowanie własnych statków, taktyczne bitewki, szpiegostwo i dyplomacja. Większość poprawek w MOO2 ma charakter kosmetyczny, warto jednak powiedzieć o dwóch z nich.

Po pierwsze, na wzór MASTER OF MAGIC pojawili się bohaterowie (dowódcy statków i administratorzy planet). Gra nie staje się przez to wielkim RPG, ale jest przez to bardziej zróżnicowana i ciekawsza. Po drugie, wprowadzono silną ekonomiczną barierę na budowanie wielu statków: za przekroczenie limitu floty trzeba słono płacić, a limit wyznaczany jest przez liczbę posiadanych planet i baz kosmicznych. Niestety, jest to rozwiązanie usztywniające rozgrywkę. Nie można już zarzucić wrogów tanim sprzętem, nie można też skupiać się na rozwoju kilku posiadanych planet – należy dążyć do kolejnych podbojów. Ponieważ gra ogranicza liczebność flot, konkurencja przenosi się z ilości na jakość statków.

STAR WARS

Gwiazdy nie mają już tylko po jednej planecie – każda nadająca się do eksploracji może mieć kilka różnych: Eldorado w postaci kilku żyznych planet, małe napromieniowane kawałki żużla lub gazowe giganty.

Podstawą twojej potęgi będzie liczba skolonizowanych planet. Należy przy tym pamiętać o zachowaniu właściwych proporcji rozwoju. W pierwszym MOO rozwój biegł od fazy rolniczej poprzez rozbudowę przemysłu aż do badań naukowych. W MOO2 jest już nieco inaczej. Część planet w ogóle nie nadaje się do uprawy żywności i będziesz musiał ją importować z bardziej zasobnych globów. Na szczęście żmudny proces rozdziału zasobów przyjmuje na siebie komputer, a ty jedynie musisz pilnować globalnego poziomu produkcji oraz zbudować odpowiednią liczbę statków handlowych.

Na każdej planecie można postawić szereg budynków i urządzeń. Odbywa się to podobnie jak w CIVILIZATION, tyle że można ustalić listę rzeczy do wyprodukowania oraz ustawić produkcję ciągłą, np. jakiegoś statku lub szpiega. Można także przydzielać ludzi do każdego z trzech działów: rolnictwa, przemysłu i badań naukowych. Planety mają różne charakterystyki – na jednych świetnie rośnie zielsko, na innych surowce same wyłażą na powierzchnię – trzeba tylko rozsądnej specjalizacji.



Szczególnie precyzyjnie powinieneś kierować rozwojem swojej floty kosmicznej. Z jednej strony każdy wyprodukowany statek dość szybko staje się przestarzały, z drugiej rywale tylko czekają, aż zostawisz swoje planety bez osłony. I nie jest dobrym pomysłem stawianie tylko na bazy obronne. Mogą one wystrzelać nadciągające forpoczty wroga, lecz nie będą w stanie długo bronić się bez wsparcia floty. Ponieważ statki kosmiczne są kosztowne w budowie, nie licz na to, że będziesz w stanie wystawić flotę zaraz po tym, jak przeciwnik wypowie ci wojnę.

W przestrzeni kosmicznej oprócz wrogów czekają na ciebie rozmaite niebezpieczeństwa. Kosmiczne robaki, piraci i groźne zjawiska naturalne, to w MOO2 chleb powszedni. Niektóre ze stworów strzegą szczególnie cennych światów, pozostałości po dawnych cywilizacjach. Z ich pokonaniem będziesz miał jednak spore kłopoty, proporcjonalnie do łupu.



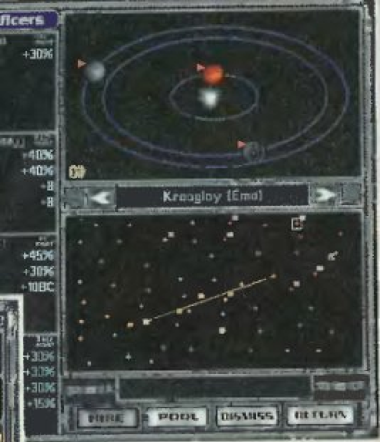












GWIAZDY, MOJE PRZEZNACZENIE

Nowy MASTER OF ORION to jedna z najciekawszych gier ekonomiczno–wojennych wszechczasów. Część pierwsza wyróżniona została mianem „ciąg dalszy CIVILIZATION", część druga zachowała wszystko co najlepsze, dodając



więcej elementów komplikujących rozgrywkę. Gra jest trudna, ale jest to trud jak najbardziej pożądany przez wielbicieli gier strategicznych. Cała idea leży w podejmowaniu właściwych decyzji! Cały czas musisz balansować między utrzymywaniem na odpowiednim poziomie swojej siły militarnej a rozwojem naukowym. Co z tego, że nabudujesz dużo statków, jeśli po początkowych sukcesach napotkasz wroga znacznie przewyższającego cię poziomem uzbrojenia? Jeszcze gorzej będzie, gdy skupisz się na budowaniu fabryk i laboratoriów, zapominając o rozbudowie floty. MOO2 to gra wilków. Pokój można w niej zbudować tylko na ostrzach bagnetów!

Dzięki dużej liczbie ras i losowemu rozmieszczeniu planet każda rozgrywka wygląda inaczej. Różne drogi rozwoju, rozmaite typy planet oraz znaczna dowolność w projektowaniu nowych statków urozmaicają rozgrywkę tak, że nie sposób się znudzić. Do MOO2 po prostu się wraca, próbując nowych taktyk, wymyślając nowe rasy czy po prostu szukając szczęścia w następnej rozgrywce. Gra nie jest łatwa, ale im więcej wkłada się w nią wysiłku, tym większą sprawia satysfakcję.

Pejotl

MicroProse'96

PC DOS/WINDOWS'95 — 1 CD

486DX2/66 ■ 8 MB RAM

SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS ■ MIDI

Autoryzowany dystrybutor — zapowiedź: Luty

IPS Computer Group (PC CD)

Za: stary MOO w lepszym wykonaniu!

Przeciw: mało zmian, ograniczono wielkości floty

90

ARDENNES DELUXE BULGE BATTLEGROUND 1

Tak jak Gettysburg był szokiem, swego rodzaju żebrem w szkielecie państwowości Stanów Zjednoczonych, budowanej w trakcie wojny domowej, tak Ardeny były tą chwilą powagi, w której Amerykanie przekonali się, że nie wszyscy traktują wojnę jako zabawę. Dlatego nie mamy szansy uwolnić się od brzemienia trudu rozgrywania po raz setny zmagań pod ST. VITH czy BASTOGNE.

Nowa wersja pierwszej gry z serii BATTLEGROUND różni się od pierwowzoru nie tylko kosmetycznymi zmianami, takimi jak dodanie nowej opcji (oddalenie w trybie 3D) czy zwiększenie liczby jednostek mogących zajmować jedno pole. Największą i bardzo istotną innowacją jest wprowadzenie liczebności poszczególnych pododdziałów, dzięki czemu wyeliminowano uproszczenia, które wcześniej budziły niesmak wielu komputerowych strategów. Teraz jednostka traci siły stopniowo, mając szansę ocaleć i działać, a nie jak przedtem – ulega zmieszaniu lub likwidacji.



W celu urozmaicenia gry, która nie przedstawia przecież całej kampanii w Ardenach (nie ta skala), dodano dwie nowe plansze (ST. VITH i ROCHEFORT) wraz z kilkunastoma nowymi scenariuszami. Mamy więc sporo pysznej zabawy, ale po doświadczeniach z WATERLOO należało się spodziewać większej staranności w grafice jednostek w trybie 3D. Zupełnym zaś nieporozumieniem jest dodanie nowej skali pomniejszenia w trybie 3D, w której trudno cokolwiek zauważyć wśród bogactwa kolorów terenu.

W istocie jednak zmiany nie są aż tak wielkie, by można było liczyć na sukces nowej wersji BATTLEGROUND ARDENNES na polskim rynku. Nie kupią jej osoby posiadające pierwowzór, a i ci, którzy go nie mają, głęboko się zastanowią, zanim wyruszą do sklepu. Warto odnotować próby firmy TALON SOFT, mające na celu udoskonalanie gotowych produktów, ale trzeba wyraźnie powiedzieć, że gracze (czyli ja) woleliby coś całkowicie nowego.

Berger



Berger to taki niepozorny gość, ale za to jaki wódz!!!

TalonSoft,Inc.'96

PC WIN 3.1/WIN'95 — 1 CD

486DX2/66 ■ 8 MB RAM ■ 99 MB HDD

VGA/SVGA ■ SB 16

SB AWE ■ GUS ■ MIDI

Autoryzowany dystrybutor — zapowiedź: Luty

MarkSoft (PC CD)

Za: w porównaniu z poprzednią wersją gra zyskała na realizmie

Przeciw: mimo zmian, ciągle mamy to samo



AGE OF SAIL

TalonSoft'96

PC Windows — **1 CD**

486DX2/66 ■ 8 MB RAM ■ 50 MB HDD
SVGA ■ SB 16 ■ SB AWF ■ GUS

Autoryzowany dystrybutor: **MarkSoft** — zapowiedź: ltv

85

Za: prostota obsługi, wspaniała grafika
Przeciw: nudne misje na początku każdej kampanii, trudność w sterowaniu.

Druga połowa XVII wieku, cały XVIII i pierwsza połowa XIX to epoka wspaniałych żaglowców. To czas panowania taktyki liniowej (po raz pierwszy zastosowano ją na polu walki pod Lowestoft w 1665 r.) i okrętów liniowych podzielonych na 6 (w Anglii) lub 5 (we Francji) klas w zależności od liczby dział. Piękno tamtych dni oddaje w dużym stopniu nowa gra firmy TALON SOFT, której nie wystarczyły już lądowe zmagania znane z serii BATTLEGROUND.

AGE OF SAIL oferuje dwa rodzaje rozgrywek. Scenariusze (jest ich ponad 100) to klasyczne bitwy z udziałem grup okrętów, a nawet całych flot, czego ukoronowaniem jest scenariusz przedstawiający bitwę pod Trafalgarem. W kampanii gracz wybiera jedną z czterech nacji (Angol, Francuzik, Hiszpan, Amerykanin) i określa jeden z trzech okresów (Rewolucja Amerykańska, Potęga Angielskiej Floty, Wojny Napoleońskie) lub wszystkie trzy. Gra została też zaopatrzona w nieodzowny element współczesnej strategii – edytor. Podczas każdej batalii odgrywasz rolę admirała dowodzącego całością sił. Możesz ingerować w działania poszczególnych statków, ale w bardzo ograniczonym stopniu.

Cała flota jest podzielona na poszczególne eskadry różniące się kolorem flagi. Dowodzenie każdą z eskadr odbywa się poprzez wciśnięcie klawisza CTRL i wydanie rozkazu. Jeżeli rozkaz zwrotu wydamy eskadrze poprzez ostatni okręt, to wszystkie jednostki skręcą jednocześnie, a jeżeli taki rozkaz wydamy pierwszemu okrętowi w szyku, to cała eskadra skręci dopiero po pewnym czasie, zachowując pierwotne ustawienie. Oczywiście, fanatycy mogą sterować każdym okrętem z osobna, do czego i tak dochodzi po rozpoczęciu walki na skutek wymieszania się okrętów (tylko doświadczony kapitan zdoła zachować szyk liniowy).

Podstawowym szykiem jest linia, dająca największą szansę wykorzystania całej artylerii rozstawionej na burtach. Dobrze współpracująca linia może wspierać się wzajemnie i skupiać ogień na jednym wrogu, zmuszając go do poddania się. Przeciwnika wybieramy prawym kliknięciem (w ogóle całe rozkazodawstwo odbywa się w trakcie pauzy, gdyż gra toczy się w czasie rzeczywistym), a następnie dajemy okrętowi polecenie strzelania po załadowaniu dział. Gdy któryś okręt poniesie straty i zmniejszy prędkość, to inne mogą na niego wpaść, nie mówiąc już o załamaniu linii. Dlatego też przy wciśniętym klawiszu ALT regulacja prędkości jednego okrętu obejmuje też inne. Rozwiązaniem jest też kliknięcie na kole sterowym, co powoduje dostosowanie prędkości wszystkich okrętów do najwolniejszego.

Gdy uda się utrzymać linię, warto pomyśleć, co dalej z nią robić. Najważniejsze to trzymać się nawietrznej, czyli mieć wiatr od swojej strony, by zapewnić sobie swobodę manewru (okręty płyną najszybciej, gdy wiatr wieje w żagle z tyłu, lekko z ukosa). Dzięki temu można spróbować szybko wbić się prostopadle w linię wroga, przy jak najmniejszych stratach czołowych okrętów. Zachowując swobodę manewru i utrzymując linię (dzięki czemu będzie można coś jeszcze zrobić) należy ostrzelać wroga w niekorzystnej dla niego pozycji (będzie miał nas od dziobów i ruf), co zmusi go do rozpaczliwych manewrów. Nie ma co płakać, że wykorzystamy tu ahistoryczność gry, polegającą na możliwości strzelania z obu burt jednocześnie (nie było tylu marynarzy by obsłużyć wszystkie). Przecież dzięki temu będziemy mieli jakby dwa razy więcej okrętów – bo przeciwnik będzie zwrócony przez dłuższy czas do nas jedną burtą. Tę taktykę sprawdził już admirał Nelson, a i ja na poziomie MEDIUM nie przegrałem żadnej z pięciu dużych bitew (i to Francuzami przeciw lepszym Angolom).

W walkach pojedynczych okrętów, co zdarza się dosyć często na początku każdej kampanii, trzeba wykorzystywać przede wszystkim prędkość. Ucieczka przed wrogiem, nagły zwrot, salwa, znowu zwrot, ucieczka, zwrot po załadowaniu dział i salwa, itp., itd. To skutkuje nawet w przypadku silniejszego przeciwnika. Do dyspozycji kapitana okrętu są cztery rodzaje faszerunku, jaki można wcisnąć w otwory artylerii okrętu. Podstawowym rodzajem są pełne kule – uniwersalne, ale przez to mało skuteczne przeciwko pokładowi, żaglom czy wrogiej załodze. Bardziej skuteczne są podwójne kule, ale ich zasięg (przy tym samym ładunku prochowym) jest o wiele mniejszy. Na wrogą załogę najlepsze są granaty (przy dużych stratach w ludziach okręt poddaje się prawie nieuszkodzony). Ostatnim rodzajem są połówki kul połączone łańcuchem, świetnie ścinające żagle.

Kiedy znudzą nam się gotowe scenariusze (większość to starcia z udziałem zaledwie kilku okrętów), można wyreżyserować własną walkę. Do dyspozycji mamy wiele różnych okrętów jednej narodowości (np. Szwedzi, Rosjanie, Turcy, Holendrzy itp.). Budowa scenariusza jest prosta. Najpierw wybieramy strony konfliktu i tytuł utworu. Następnie z listy okrętów wybieramy kolejne jednostki i klikając prawym klawiszem na planszy ustawiamy je wśród fal (kierunek nadajemy poleceniami skrętu). Teraz wystarczy już tylko ustalić kierunek i siłę wiatru (pamiętajmy, że ustawienie NE spowoduje, że wiatr będzie wiał z tego kierunku, a nie odwrotnie) i grać!

Ta prosta w sumie gra wyczerpuje prawie wszystkie elementy ówczesnego pola (a może basenu?) bitwy. Pomijając drobne potknięcia (możliwość strzelania z obu burt jednocześnie, brak realizmu w ogniu artyleryjskim – strzela działo po dziale, a tylko z rzadka salwa), gra jest świetna. Żaglowce są prześliczne, a praca nad utrzymaniem linii przypomina wysiłek górnika, sowicie nagrodzony zwycięstwem. To dobrze, że pojawiła się taka gra, wypełniająca lukę w dostępnym asortymencie gier. Maryniści mogli do tej pory postrzelać sobie co najwyżej z dział pancerników lub postartować z lotniskowców, np. w serii gier GREAT NAVAL BATTLES. Dziwnym trafem piękna epoka żaglowców nie miała do tej pory godnego wykonania i oprawy. Firma TALON SOFT dała nam piękny prezent na koniec 1996 r.

Berger



DESTINY

Gra reklamowana jako konkurencja CIVILIZATION 2 (opis w SS'35), wspaniała, fascynująca, oferująca bogatą fabułę, wiele scenariuszy, realizm rozgrywki... Taka reklama ma jednak, przynajmniej na mnie, działanie wręcz odwrotne, gdyż wiele promowanych w ten sposób gier okazało się produktami bez wartości. Nauczony przykrym doświadczeniem, nie oczekiwałem po DESTINY zbyt wiele, ale to, co zobaczyłem, zupełnie mnie zaskoczyło, niestety – in minus!

Po obejrzeniu intro, na ekranie pojawia się malutkie (1/4 ekranu) okienko z widokiem 3D na pole bitwy. W tym momencie niektórym łezka się w oku zakręci, gdyż obraz przypomina WOLFENSTEIN 3D, tyle że ten ostatni był znacznie lepszej jakości! Niestety, próba rozegrania starcia w czasie rzeczywistym na komputerze gorszym niż P133 MHz i 16 MB



RAM jest bezcelowa, gdyż wszystko wlecze się niemiłosiernie. W dodatku w trzech wymiarach praktycznie nic nie widać, ponieważ okienko jest zdecydowanie za małe. Co prawda przełączenie na mapę oraz włączenie podziału na tury umożliwia sterowanie jednostkami i prowadzenie walki, ale jakość mapy oraz ikonek symbolizujących jednostki pozostawia wiele do życzenia.

Po zakończeniu starcia rozpoczyna się gra. I znów czeka nas kolejne niemiłe rozczarowanie – obszar działań również jest ukazany w wersji 3D, oczywiście tej samej jakości co bitwa, a więc nic nie widać. Jeśli przy uruchamianiu gry nieopatrznie użyjecie opcji Restricted Map Views, to będziecie się męczyć w tym okienku aż do wynalezienia kompasu, gdyż przełączenie na mapę nie będzie możliwe. Sama mapa jest niestety bardzo niskiej jakości.

Prowadzenie badań naukowych to jeden z ważniejszych aspektów gier podobnych do CIVILIZATION. Niestety, dobre zaprojektowanie tego procesu okazało się ponad siły twórców z INTERACTIVE MAGIC. Niby opis każdego odkrycia zawiera informacje na temat możliwości rozwoju dalszych badań, ale nie zostało to do końca dopracowane. Nie ma możliwości szybkiego sprawdzenia, jakich odkryć należy dokonać, aby rozpocząć interesujące nas badania. Autorzy gry udostępnili co prawda „drzewko odkryć", ale jest ono mało przydatne, gdyż nie umożliwia uzyskania dokładniejszych danych o wybranym odkryciu. Na przykład, na pierwszy rzut oka Kompas można wynaleźć już na początku gry, co jednak jest niemożliwe, gdyż wcześniej trzeba dokonać innych odkryć, o których informuje dopiero „drzewko".

Jedyną w miarę porządnie opracowaną częścią gry jest zarządzanie miastami. Wszystkie potrzebne informacje na temat ludności, budowli, stacjonujących wojsk itp. są dostępne i przedstawione w dość czytelny sposób. Niestety i tu nie uniknięto niedociągnięć. Sposób zarządzania infrastrukturą miasta jest raczej uciążliwy, szczególnie przy większej liczbie budowli. Nie ma możliwości pozbycia się wszystkich budynków danego typu na raz i każdy z nich trzeba burzyć/sprzedawać osobno, co jest czasochłonne.

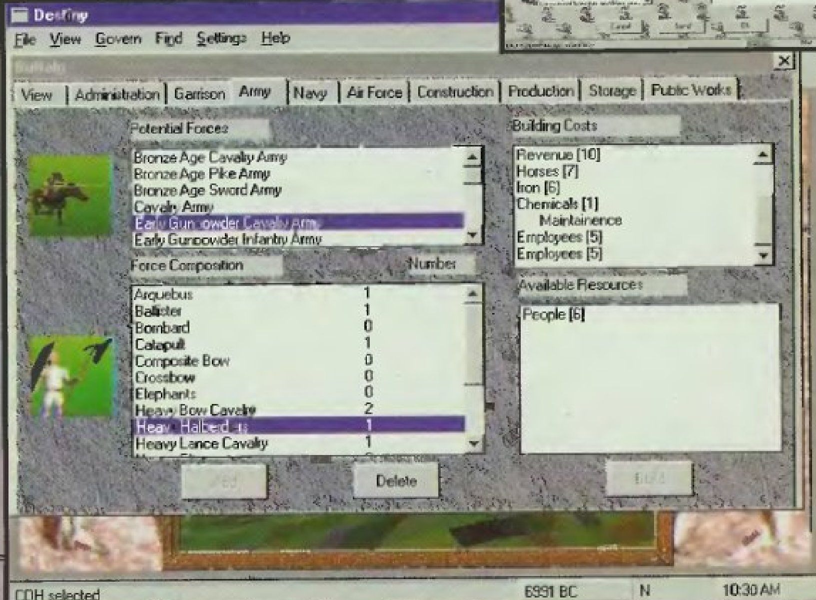


Czarę goryczy dopełnia powolność programu, który bardzo często „zapycha" się na kilka sekund. Oczywiście, wtedy nie reaguje na działania myszą, a po „odetkaniu" natychmiast wykonuje tych kilkanaście kliknięć, jakie zrobiliśmy w międzyczasie.

Niestety, mimo iż spędziłem przy tej grze kilka dni, nie udało mi się znaleźć niczego przemawiającego na jej korzyść. Z żalem muszę stwierdzić, że jest to najgorsza strategia, jaką widziałem w ostatnim czasie, jeżeli w ogóle pretenduje do miana gry.

C(w)alineczka





Interactive Magic'96

PC DOS/WIN'95 — 1 CD

486DX/66 ■ 8 MB RAM ■ 10 MB HDD
VGA/SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS

Autoryzowany dystrybutor
Marksoft — 139 zł

Za: nic nie przychodzi mi do głowy
Przeciw: szkoda mówić, po prostu wszystko

10





BL

Na BLOOD & MAGIC czekałem od dawna i z niecierpliwością jako zdeklarowany miłośnik RPG. A taka właśnie miała być „Krew i Magia" – mieszanina role–playing ze strategią, na dodatek osadzona w Forgotten Realms, jednym ze światów słynnej AD&D. Niestety, już po kilku godzinach gry musiałem zweryfikować swoje poglądy. Zapowiedzi jak to zapowiedzi, po raz kolejny okazały się mylące. BLOOD & MAGIC miał tyle wspólnego z Advanced Dungeons & Dragons, co temperatura wrzenia wody z kątem prostym. A ściślej, zostaje z tego garść terminów i nazw oraz oczywiście wszędobylskie logo TSR, właściciela praw do AD&D.

BLOOD & MAGIC jest klasyczną strategią w czasie rzeczywistym, ujętą w konwencji fantasy, podobnie jak WARCRAFT 2 (opis w SS'32). Rzecz dzieje się na ziemiach Utter East, zwanych też Dalekim Orientem, jednej z rozległych i dzikich krain Zapomnianych Królestw. Ta część świata nie należy bynajmniej do najspokojniejszych. Nieustanne boje toczą tu pod pozorem wieczystego rozejmu samozwańczy Lordowie Założyciele. Nie ma wielkiej wojny, wszak oficjalnie panuje pokój, zdarzają się tylko „małe" potyczki i „drobne" zatargi z udziałem... magicznych stworów!

Tak, tak, okolicznej ludności nie grozi branka, co najwyżej jakiś chłop straci chatę, inny życie – cóż, nawet polowanie ma swoje prawa i kiedy pan dziedzic rusza na łowy, nie raz tratuje łany. Wilczy bilet nie grozi już młodym poborowym, a to za sprawą potężnych przedmiotów magicznych zwanych Bloodforges albo inaczej – Kuźniami Krwi. Ten przypominający olbrzymie lustro artefakt ma dwie niezwykle istotne właściwości: po pierwsze gromadzi manę, czyli energię magiczną, a po drugie tworzy golemy. Taki golem – humanoidalny twór bodaj z gliny, a przynajmniej równie toporny – to właściwie niezwykle energooszczędny półprodukt i zarazem podstawowa siła bojowa. Trzeba przyznać, że ma wiele zalet. Nie dość, że chodzi i bije, to kiedy staje natychmiast zmienia się w piramidkę (rodzaj magicznej baterii słonecznej), która w szybkim tempie produkuje manę i przesyła ją do Kuźni. Gdy w Kuźni uzbiera się dość many (40 pkt.), może ona „spłodzić" kolejnego golema. W ten sposób kółko się zamyka i potwierdza teoria, że perpetuum mobile istnieje. Jednak ten proces sam w sobie szybko stałby się nudny, gdyby nie jeszcze jedna niespodzianka, jaką kryje w sobie każdy golem. Otóż potrafi on dokonać samoistnej transformacji w produkt właściwy, czyli istotę wyższego rzędu. Kiedy golem odnajdzie jakieś miejsce mistyczne (mistycal site) i pobierze z konta Kuźni trochę many, przemienia się w glutowaty, sześcienny metapod, czyli formę przejściową, z której po chwili z głośnym sykiem wylęga się wojownik (prawdziwy!), czarodziej, zombie, gargojla lub nawet smok (wyrm). Rzecz jasna, to właśnie istoty wyższe stanowią główne siły zbrojne ścierających się ze sobą armii. Nie trzeba dodawać, że na czele jednej z nich stoisz ty.



Bardzo przydatna na początku okazuje się opcja Tutorial, dzięki której krok po kroku możemy nauczyć się obsługi programu i zrozumieć, na czym polega idea rozgrywki. Rad udziela stary, doświadczony mag, tonem głosu przypominający dziadka snującego swą kolejną opowieść z czasów wojny. Po krótkiej lub dłuższej lekcji przychodzi czas wypłynąć na głęboką wodę, czyli podjąć pierwszy scenariusz. Pojawia się mapka ziem Dalekiego Orientu, na której „wybieramy" obszar naszych działań. Mówię „wybieramy", gdyż tak naprawdę wyboru nie ma – kursorem po mapie można jeździć do woli, ale i tak scenariusze trzeba przechodzić po kolei. Dopiero po piątym i ostatnim zarazem pojawia się opcja kampanii. Na szczęście dla nowicjuszy, scenariusze podzielone są na kilka epizodów, z których każdy rozgrywa się na innej mapce i wyznacza graczowi nowy cel. Do fabuły scenariusza wprowadzają krótkie „filmiki", a raczej pół–animowane rysunki.

Rozpoczynasz grę posiadając jedną Kuźnię i dwa golemy. Zanim rozpoczniesz eksplorację mapy, warto chwilę poczekać i nie ruszać się z miejsca, aż golemy w formie obelisku wyprodukują trochę many pozwalającej na stworzenie w Kuźni kilku nowych. Ze dwa golemy można zostawić obok Bloodforge'a, jako stacjonarne generatory energii magicznej, a pozostałymi wyruszyć w teren. W tym momencie najpilniejszym zadaniem wydaje się odnalezienie jednego z mistycznych miejsc, w którym golemy mogłyby dokonać transformacji. Bez nich mogą się jedynie przemienić w kamienne wieże, z których w najlepszym razie można wybudować obronny mur. Nie należy przy tym zapominać o ciągłym mnożeniu golemów do produkcji many.

Wędrujące golemy napotykają po drodze różne przeszkody terenowe, jak pagórki i góry, bagna, rzeki, uskoki tektoniczne, krzaki i drzewa – jest tego sporo, a każdy rodzaj terenu ma swój wpływ na ruch, atak i zdolności obronne. Najbardziej odczuwalne jest ograniczenie ruchu, gdyż nawet bez tego golemy poruszają się w iście żółwim tempie. Ze swą ślimaczą prędkością odsłaniają kolejne obszary mapy, odnajdując dróżki i drogi, mosty drewniane i kamienne, chałupy wiejskie, palisady wiosek, wreszcie mury otaczające





OOD & MAGIC





miasta o różnorodnej zabudowie. Czasem natrafią na porzucone i niczyje przedmioty, często magiczne, takie jak kule many, smaczne boar burgery, kryształki przywracające zdrowie, kawałki mapy oraz różne inne akcesoria pozwalające chodzić po wodzie, zwiększające obronę czy atak. Te drobiazgi można też pozyskać rozłupując różne posągi i budynki, ale uwaga na wiejskie chaty, z których po rozwalce wybiegają kmiotki z widłami. Należy też uważać na gigantyczne żółwie wodne, które pożerają niemal wszystko, co wpadnie im w otwór gębowy, groźne trolle pilnujące przejść i skarbów i inne dzikie stwory zamieszkujące okoliczne ziemie.

W końcu jednak golemy dojdą do jednego z mistycznych miejsc. Może będzie to Krypta (Crypt), może Koszary (Barracs), Altana Potworów (Arbor Lodge), Kamień Runiczny (Runestone) lub Świątynia (Temple). Każde z tych miejsc oferuje nam inne możliwości przemian, po kilka „gatunków" istot wyższych. I tak: w Krypcie golemy transformują się np. w zombie, gargojle czy upiory (wraith); w Koszarach powstają wojownicy, strzelający z łuku łowcy (rangers) czy magowie rzucający czary; w Altanie rodzą się dzikie bestie; przy Kamieniu np. smoki; a ze Świątyni wychodzą paladyni lub kapłani. Na początku jednak nie możesz korzystać ze wszystkich tych miejsc, gdyż twoje golemy mogą się zmieniać tylko w kilka rodzajów istot, przypisanych tylko jednemu miejscu. Na szczęście podczas gry zdobywamy punkty doświadczenia, dzięki którym możemy prowadzić magiczne badania zwiększające zakres dostępnych nam przemian. Doświadczenie zaś zdobywamy niemal za każdą akcję – łażenie po mapie, pokonanie przeciwnika, odnalezienie i wykorzystanie przedmiotu, transformację, a najwięcej za zwycięstwo w epizodzie. Jeśli rozgrywany właśnie epizod nie przewiduje interesującego nas mistycznego miejsca, należy je po prostu wybudować. W tym celu należy zburzyć już istniejące aż do fundamentów (Foundation), zgromadzić na ich obszarze kilka golemów i przetransformować je łącznie w pożądaną budowlę. Gdy stworzymy już odpowiednio silną armię, czas poszukać wroga (chyba że odnajdzie nas pierwszy) i dać mu ostrego łupnia, wypełniając misję i tym samym kończąc epizod.



Każda istota wyższa ma, oprócz różnych współczynników (atak, obrona, ruch, wytrzymałość), swoje specjalne zdolności – naturalne i magiczne (czary), za które trzeba zapłacić maną. Ranger strzela z łuku, mag wali czarem ognistej kuli, broń paladyna rani istoty niematerialne, gargojle latają, smok zieje ogniem, a upiory są odporne na niemagiczne ataki i rozsiewają wokół aurę strachu. Po wielu długich godzinach gry doszedłem do wniosku, że warto inwestować szczególnie w te ostatnie. Są co prawda bardzo wolne, zadają małe rany, ale za to jako istoty niematerialne mają olbrzymią swobodę ruchu i nie odnoszą żadnych obrażeń w walce (!). Mogą im zagrozić jedynie ataki magiczne, ale właśnie na takich upiory mają czar strachu – niebezpieczni delikwenci zwiewają, wprost w kościste łapy zombiaków, których zawsze trzymam w odwodzie. Warto wspomnieć, że i w tej grze sprawdza się stara, dobra, wypróbowana taktyka – kupą na jednego!

Komputer wykazuje się dość dużą inteligencją. Wykorzystuje nasze słabe punkty – np. stara się zburzyć nasze mistyczne miejsce, atakuje upiory paladynami i magami itp. Podczas walki potrafi używać regenerujących żywotność przedmiotów i trzymać w drugim szeregu kapłanów, którzy leczą rannych, a także magów czy łowców, którzy zza pleców swych ziomków wspierają ich swoim ogniem. W sytuacji krytycznej, gdy nasze oddziały mają przewagę liczebną lub siłową, jednostki komputera uciekają w stronę większego zgrupowania sił lub rozpływają się w powietrzu, transformując w manę przesyłaną do Kuźni (jedna z opcji).

Trzeba przyznać, że pomysł z transformacją jest dość świeży. W BLOOD & MAGIC nie stawiamy kolejnych budowli, pozwalających nam tworzyć nowe i silniejsze jednostki, tak jak w DUNE 2, C&C czy WARCRAFT. Mistyczne miejsca są tu tylko tłem, nie wspominając już o innych, zwykłych budowlach, które stanowią tylko elementy zróżnicowania terenu. Cała idea polega na samoistnym (magicznym) rozwoju jednostek za sprawą transformacji golemów w istoty wyższe (proces odwrotny też jest możliwy) i umiejętnym gospodarowaniu maną która pełni tu rolę podstawowego i jedynego surowca. Pomysł byłby w stu procentach oryginalny, gdyby nie ostatnio wydany WAR WIND (opis w tym numerze), w którym również chodzi o rozwój osobniczy poszczególnych istot. Szkoda tylko, że tak niewiele jest istot wyższych (w sumie 11), w które mogą się transformować golemy.

TACHYON STUDIOS należałoby pochwalić za mapki, w których bogactwo przeszkód terenowych i różnorodność konstrukcji przywodzi na myśl cudowną pod tym względem grę HEROES OF MIGHT & MAGIC 2 (opis w tym numerze). Szkoda tylko, że autorzy zepsuli cały efekt zbyt mdłą kolorystyką i przypieczętowali to grafiką VGA, która w obecnych czasach grom tego pokroju po prostu nie uchodzi. Nie sądzę, aby mieli na uwadze prędkość gry, bowiem BLOOD & MAGIC chodzi straszliwie wolno. Może źle to ująłem, bo scrolling jest płynny – po prostu wszystkie potworki z założenia poruszają się jak muchy w smole. Nie dość, że nasze oddziały to maruderzy, to jeszcze szwankuje algorytm ruchu. W rezultacie, kiedy kilku potworkom wydamy polecenie udania się w jedno miejsce, wszystkie szukają wolnej drogi i zamiast iść gęsiego, parami czy choćby tyralierą, rozbiegają się we wszystkich kierunkach, żeby tylko nie wlazić sobie w drogę. W przypadku golemów szlag człowieka trafia, bo te wolą poczekać i zmienić się w piramidki, docierając na miejsce po kolei i z opóźnieniem godnym pozazdroszczenia nawet dla PKP. Nawet nastrojowa muzyczka może się w tym czasie znudzić.

Pięć scenariuszy po kilka epizodów każdy pozwalają ukończyć grę w tydzień, nawet pomimo rosnącego stopnia trudności. Przez następny można się męczyć w kampanii, przerabiając właściwie to samo, tylko w innej kolejności.

Szczerze powiedziawszy, BLOOD & MAGIC zawiodła mnie. Z AD&D czerpie jedynie tło fabularne i nazwy potworków, a z RPG nie ma wspólnego dosłownie nic. Tytuł jest zwodniczy, bo w całej grze nie uświadczysz ani kropli krwi (której po prostu nie widać), ani magii z prawdziwego zdarzenia. W gruncie rzeczy jest to tylko kolejna strategia w czasie rzeczywistym, skierowana tym razem (odwrotnie niż C&C i WARCRAFT) do maniaków kupujących wszystko, co nosi znaczek TSR. Pomysł dobry, ale naprawdę można z nim było zrobić coś o wiele lepszego.

Hunter

Interplay'96

PC/DOS/WIN'95 — **1 CD**

486DX/33 ■ 8 MB RAM ■ 26 MB HDD
VGA/SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS

Autoryzowany dystrybutor
CD Projekt (PC CD) — **138 zł**

Za: pomysł, opracowanie mapek, inteligencja komputera
Przeciw: VGA, powolny ruch jednostek; kolejna słaba strategia w czasie rzeczywistym

DEMO – CD'42 DEMO – CD'42



„Gdzieś daleko, w przerażającej kosmicznej próżni błyszczał znakomity klejnot na firmamencie nieboskłonu – odległa planeta Yavaun. Był to tajemniczy i obcy świat, królestwo dziwów, nieziemskiego piękna i mistycznej mocy. Miejsce, gdzie nieustannie toczyły się śmiertelne boje o wolność. Cztery, jakże różne rasy walczyły o swoje prawo do istnienia. Cała planeta była ogarnięta wojenną zawieruchą. I tak nadszedł czas ostatniej bitwy o powszechną dominację..."

Tak znamienita firma jak SSI nie mogła się biernie przyglądać, jak konkurencja odnosi sukcesy na rynku gier strategicznych (chodzi oczywiście o DUNE 2, WARCRAFT 2 i C&C). Ubolewać jednak należy, że tak doświadczony zespół włączył się do tego wyścigu z produktem prawie nie odbiegającym od reszty. Po grach takich jak WARCRAFT 2 czy C&C trudno jest zadowolić gusta rozpieszczonej widowni. W porównaniu z tymi tytułami WAR WIND wydaje się być produktem wtórnym.



Grafika jest odrobinę gorsza od wyśrubowanych widoczków z WARCRAFT 2, za to sama rozgrywka nie nakłada na nas prawie żadnych ograniczeń. Jednostek można budować do oporu (ja przynajmniej nie doszedłem do krańca możliwości, a do skąpców nie należę), co jednak może sprawiać pewne trudności – np. Pentium 90 zaczyna się czołgać w tzw. stałych fragmentach gry, kiedy dziesiątki ludków przemykają gdzieś po planszy, w sobie tylko wiadomym celu. Algorytmy walki i ogólny schemat budowy scenariuszy przypominają, jako żywo, widoki z krainy Azeroth. Brakuje tylko sił powietrznych i rozwiniętej floty. Jednak SSI zadbała, by fanatycy wcześniej wspomnianych strategii bez żalu wysupłali jeszcze kilka funciaków czy złociszy na nową gierkę.

YAVAUN

Tajemniczą i pełną magii planetę YAVAUN zamieszkują cztery rasy:

– THA'ROON – wężowate stwory eksperymentujące z własnymi ciałami i ocierające się o magię. Niegdyś panowie Imperium, których celem jest odbudowa hegemonii.

– OBBLINOX – gadopodobni żołnierze, niegdyś na usługach THA'ROON, dziś zbuntowani i pragnący wolności. Prymitywni, ale silni i bezwzględni.

– EAGGRA – stwory przypominające pnącza, których jedynym marzeniem jest eliminacja innych i utworzenie własnego glonowatego państwa.

– SHAMA'LI – trójocy wieszcze pojednania, istoty szlachetne, podobne do glinianych ludzików, łączące w sobie wszelkie magiczne siły. Zostały wyznaczone przez los i bogów, by na powrót zjednoczyć wszystkie rasy.

Poszczególne rasy różnią się od siebie nie tylko wyglądem, ale i zachowaniem, możliwościami i celem działania. To bogactwo różnic wyraźnie stawia WAR WIND ponad innymi grami tego typu. Widać, że autorzy włożyli sporo wysiłku w stworzenie dzieła, które w zamierzeniu miało być czymś więcej niż tylko żmudnym zaliczaniem kolejnych etapów.

Wybór jednej z ras oznacza zarazem wybór jednej z czterech kampanii składających się z siedmiu scenariuszy każda (trochę mało) lub trzech samodzielnych scenariuszy dla każdej z ras poza kampanią. Oczywiście, możemy połączyć się z kolegami modemem czy poprzez sieć i zagrać w WAR WIND w wersji multiplayer – co obecnie uchodzi już za standard. Możemy też pograć w scenariusz stworzony przy pomocy prościutkiego (zbyt prościutkiego) edytora – co również staje się niezbędnym elementem tego typu gier.

Gra wciąga na tyle, że dość szybko można się utożsamić z którąś z ras. I o to chodziło w tej sztuczce. Czy jednak sama atmosfera i nieźle skonstruowana fabuła mogą stanowić o miodności całej gry? Wydaje się, że tak, chociaż w środowisku graczy opinie na temat WAR WIND są podzielone.

CO? BITEW STO!

Operacje ratunkowe, budowy wiosek i miast, szturmy, przeprawy i starcia nie rozniecają wielkiego żaru. Może przyczyną jest trochę zbyt windowsowy interfejs. Małe ikonki ukazujące się obok postaci przy skaczącej (niewydolność systemu) grze, często powodują podjęcie działań, których nie tylko nie przewidzieliśmy, ale i nie chcieliśmy (np. nieodwracalna degradacja żołnierza na zwykłego robola, trzeba znów zapłacić za szkolenie gościa). Bardzo ciężko steruje się walkami. Być może kogoś bawi stado strzelające na oślep, ale w takim razie po co delikatne niuanse magii, skoro człowiek i tak nie ma czasu ich zastosować, bo panowie już dawno dali sobie po pysku. Walka przypomina starcie dwóch chmur, a najczęściej starcie gromady naszych zbirów z nielicznymi grupkami komputera. Nie leży to przecież w naturze wielu graczy, przyzwyczajonych już za sprawą WARCRAFT 2 do opcji powstrzymywania jednostek, umożliwiającej tworzenie szyku i stosowanie bardziej wyrafinowanej taktyki. Autorzy WAR WIND preferują (i polecają) taktykę „zastrzel i uciekaj", skuteczną dzięki zdolności powolnej



WARWIND

regeneracji, którą posiadają w tej grze wszystkie żywe istoty.

Gra nie jest trudna. Kolejność budowy poszczególnych chałupek łatwo opanować, dzięki nieźle opracowanej instrukcji. Najpierw warto postawić koszary (występują pod różnymi nazwami, ale ikona budowy jest jednakowa – toporek), a następnie królestwo magii i nauki, czyli kościółek i laboratorium. Cykl budowy można przyspieszyć, budując hotelik, w którym będą się meldować ochotnicy gotowi przyłączyć się do naszej bandy. Wystarczy im zapłacić i... robotnik gotowy. Do recepcji hotelu zgłaszają się trzy rodzaje postaci: robole, zwiadowcy i bohaterowie. Za pomocą klawiszy F9–F12 (notabene w instrukcji odwrócono znaczenie klawiszy F9 i F10) zarządzamy pozyskiwaniem poszczególnych kategorii, dzięki czemu nie dochodzi do sytuacji, że gdy potrzebujemy tych w waciakach, to hotel akurat zapełniają romantyczni odkrywcy.

PODSTAWY BYTU

W grach typu DUNE 2 nie tylko musimy rozbudować osiedle, ale także zarządzać zasobami. Tu obok drzew mamy do dyspozycji kryształowe kwiaty, które są nawet wydajniejsze od klasycznych już wierzb płaczących. Opał ten rąbią i dostarczają do bazy robotnicy, których nigdy nie może zabraknąć. Ciekawostką jest, że można zbudować wioskę nawet wtedy, gdy brakuje gotówki. Wystarczy podejść do głównej budowli wioski wroga i zmienić ją w gruzy. Wtedy nasi robotnicy natychmiast zabiorą się do pracy, naprawią ją i już będzie nasza.

WAR WIND jest grą szczególną i przez to wartą głębszego poznania. Oprócz znakomicie opracowanej fabuły wyróżnia się odmiennym podejściem do meritum procesu budowania. W innych grach najważniejsza była budowa wiochy, a tu budowle są tylko szkicem, tłem do rozbudowy... postaci. Robol to podstawowa kukiełka, która w drodze przemiany może stać się praktycznie wszystkim – żołnierzem, kapłanem, inżynierem itp. Poprzez kolejne unowocześnienia narządów staje się mocniejszy, zdrowszy, szybszy, ba... prawie niewidzialny! Opał i kryształy (czyli surowce) są niezbędne nie tylko do opłacania najemników i ponoszenia kosztów budowy chałupek, ale także do dokonywania wynalazków (w poszczególnych laboratoriach, koszarach itp.). Odkrycia zaś są możliwe dzięki posiadanym przez wodza punktom wpływu. Nawiasem mówiąc, każda strona ma swego dowódcę, po stracie którego automatycznie przegrywa.

Odkrycia kosztują wiele punktów, które jednak można odzyskać, wydając dodatkowe 1000 złociszy. Duża siła wpływu jest też ważna przy ostatecznym starciu, ponieważ wódz może wydać z siebie okrzyk wojenny, podnoszący na jakiś czas walory podległych mu jednostek.

STRATEGIA SCENARIUSZA

Na początku każdego scenariusza dochodzi do walki w wyniku ciągłych ataków komputerowych wojsk. Chodzi o wypróbowanie naszej odporności i osłabienie rozwoju wioski. Dlatego w tych pierwszych chwilach należy rzucić do walki wszystkie siły, łącznie z wodzem. W tym czasie robole niech wzniosą domy, hotel, cytadelę, koszary – dzięki czemu będzie można rozpocząć produkcję nowych żołnierzy. Dopiero po opanowaniu sytuacji i zniszczeniu zarówno atakujących oddziałów wroga, jak i tych znajdujących się w pobliżu bazy, można postawić na rozwój nauki i dokonać kilku wynalazków. Pozwoli nam to na wzmocnienie sił i umożliwi przygotowanie kontruderzenia. W tym czasie robotnicy oprócz przywdziewania zbroi i przemiany w wojowników muszą zbudować kilka ciężarówek, które są najlepszym narzędziem do rozbrajania pól minowych.





W każdym zgrupowaniu warto mieć udoskonalonego żołnierza lub kapłana, by mógł on przewodzić grupie i pomógł zachować szyk formacji. Trzeba zauważyć, że kliknięcie i zaznaczenie oddziału powoduje jedynie zbicie się wojowników w stado. Drużyny mogą eksplorować teren, fragment po fragmencie oczyszczając planszę. Kiedy po drodze znajdziemy pancerze i pociski (na mapie, podobnie jak w C&C, leżą sobie różne śmieszne rzeczy), warto w nie uzbroić najlepszych żołnierzy.

Oczywiście w scenariuszach, gdzie nie występuje element budowy wioski, trzeba polegać na ugrupowaniu początkowym. Wskazówką jest tu zasada z gry BATTLE BUGS. Przeciwnik skupia się na pierwszym atakującym, więc albo dajemy na tę pozycję bardzo odpornego jegomościa, albo jakieś nic nie warte chuchro, którego strata nie wpłynie ujemnie na nasze samopoczucie. Gdy wróg zajmie się przynętą, można go bez trudu zabić, skupiając atak na jednej ofierze.

KAMPANIA

Grzechem poprzednich wcieleń DUNE 2 była liniowa budowa kampanii. Tak też jest niestety w przypadku WAR WIND. Przegrana kończy grę, zamiast umożliwiać kolejną rozgrywkę, choć w znacznie gorszej sytuacji. Twórcom chodziło pewnie o zaoszczędzenie miejsca na filmiki i plansze, ale przez to gra nie podnieca i nie zmusza do myślenia. Po kolei przerąbujemy się przez stada wrogów, a przecież inteligentnie skomponowana otoczka gry aż się prosiła o bardziej ambitne scenerie walki.



Bardzo dobrym pomysłem w kampanii jest możliwość zachowania ośmiu postaci po każdym scenariuszu. Można dowolnie zachowywać i wymieniać przeróżnej maści wojowników, robociarzy, zwiadowców i kapłanów, którzy będą nam służyć w kolejnych scenariuszach. Od nich też często zależeć będzie nasze zwycięstwo lub przetrwanie. Dlatego już od pierwszych scenariuszy należy rozwijać umiejętności niektórych ludków i potem zachowywać tych różnego autoramentu fachowców. To pozwoli nam na swobodę manewru. Oczywiście, każda rasa ma swoje preferencje i rolą gracza jest poznać i wykorzystać te indywidualne zdolności do walki i rzucania czarów.

NO I TO TYLE

WAR WIND wprowadza ciekawe innowacje, które warto poznać. Przemyślane rodzaje poszczególnych postaci i różniące się między sobą rasy, możliwość sojuszy i wykorzystywania jednych przez drugich – te cechy dalekie są od prostej logiki innych gier. Śmiało można powiedzieć, że i tym razem SSI zapewniła nam solidny kawałek rozrywki stojący mocno na nogach.

Berger

SSI'96

PC WINDOWS'95 — 1 CD

P60 ■ 16 MB RAM ■ 5-50 MB HDD
SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE

Autoryzowany dystrybutor — zapowiedź: marzec

Optimus Bis (PC CD) — 146 zł

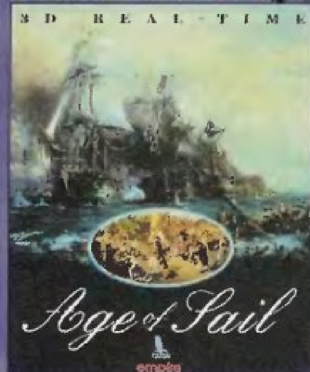
Za: przyjemna muzyka i grafika, wciągająca fabuła, prawie WARCRAFT 2

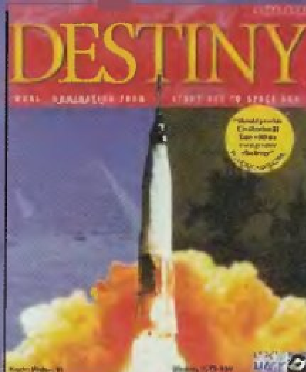
Przeciw: troszeczkę niedopracowany interfejs i nieco nudne scenariusze; prosty, ale koszmarnie nieestetyczny edytor

DEMO – CD'38

AGE OF SAIL

Twórcy nagradzanej serii BATTLEGROUND pokusili się o stworzenie nowej gry strategicznej dziejącej się w czasie rzeczywistym.
Stań na mostku kapitańskim jednego z 2000 historycznych okrętów żaglowych takich jak VICTORY, CONSTITUTION czy VEGENANCE. Wszystko to odtworzone we wspaniałej trójwymiarowej grafice z niebywałą dbałością o szczegóły historyczne.
Wspaniała zabawa na wiele godzin.





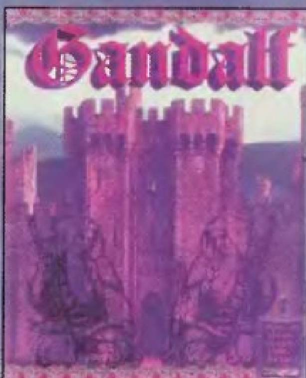
DESTINY

„Gra, która zdetronizuje CIVILIZATION II" (Edge Magazine).
Wielką nowością jest sposób prezentacji pola działań. Zastosowany tu „3D engine" ułatwia kierowanie swoimi oddziałami. Gracz może też wybrać między czasem rzeczywistym, a turami. Wielość dostępnych opcji idzie w parze z możliwością ich praktycznego zastosowania. Przeprowadź ludzkość od epoki kamiennej do ery kosmicznej.

STARS

Porywająca strategia kosmiczna wykreowana przez twórców EXCEL`a. Od kilku miesięcy w pierwszej trójce INTERNET PC CHART wyprzedzając takie tytuły jak: Quake czy Warcraft II. Jedna z ulubionych gier Bill'a Gatesa.
UWAGA!
GRA SILNIE UZALEŻNIAJĄCA!!!
(Computer Player)



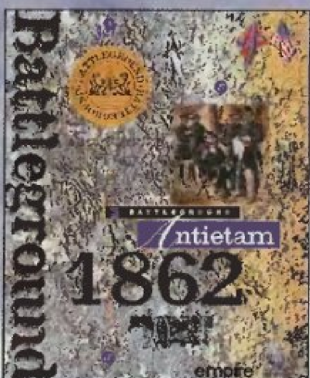


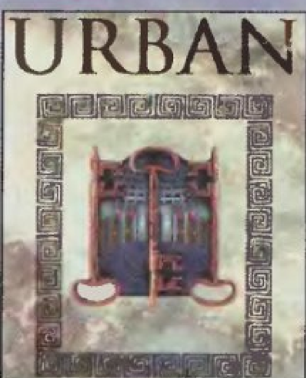
GANDALF

Gra stworzona przez młodych ludzi, którzy wiedzą „co jest grane". Jest w niej wszystko: skrzaty, złośliwi czarownicy, kręte drogi labiryntu i miłość, która zawsze zwycięża.

ANTIETAM

Bitwa, która powinna była zakończyć wojnę: Antietam 17 Listopada 1862. Ponad 100 tysięcy osób staje do bitwy nie zdając sobie sprawy, że ponad 20 tysięcy z nich zostanie tam na zawsze. Najkrwawszy dzień w Amerykańskiej Wojnie Secesyjnej. Ta mało znana w Europie bitwa została odtworzona z niezwykłą dbałością o szczegóły historyczne. Najbardziej realistyczna gra z serii BATTLEGROUND.





URBAN

„Urban" to gra, która da Ci możliwość sprawdzenia własnych możliwości. Ten ogromny labirynt może pokonać tylko ktoś logicznie myślący, o niezłomnej ambicji i wytrwałości.

Marksoft

Wydawca i dystrybutor programów komputerowych.
MarkSoft, ul. Perzyńskiego 2,
01-872 Warszawa, skr. poczt. 114
tel. (0-22) 663-93-90 fax (0-22) 663-92-98,
E-mail: marksoft@polbox.com.pl

Poszukujemy dystrybutorów na terenie całego kraju.
Nawiążemy kontakt z autorami polskich programów.
Prowadzimy sprzedaż wysyłkową za pobraniem pocztowym.

MARKSOFT



Salon gier komputerowych - Warszawa, ul. Perzyńskiego 2 - zaprasza w Pon.-Pt. w godz. 9⁰⁰-17⁰⁰ Sob. w godz. 9⁰⁰-13⁰⁰

gry & tv konsole


Dash Rendar, Shadows of the Empire, Nintendo 64

WITAJCIE W ŚWIECIE KONSOL

Styczeń okazał się dobrym miesiącem dla wszystkich konsol. Wreszcie udało mi się położyć łapy na nowych, oczekiwanych z niecierpliwością grach na Nintendo 64. Jeśli tak dalej pójdzie (na pięć gier tylko jedna jest słaba), to w marcu będziemy mieć w Europie najlepszą konsolę do gier video. Los uśmiechnął się też dla Saturna, bowiem ukazały się trzy nowe gry firmowane logo SEGA (a jak wiadomo, tak naprawdę tylko SEGA umie pisać na Saturna), z których dwie są konwersjami z cieszących się niesłabnącym powodzeniem automatów. Także PSX nie ma na co narzekać, mimo słabego występu 2XTREME. Za miesiąc kolejna porcja nowości...

Gulash

c z y w i e s z, ż e...

Nintendo 64 przekroczyło magiczną liczbę 4 milionów sprzedanych egzemplarzy konsoli w Japonii i USA, i zgodnie z oczekiwaniami sprzedano 4 miliony cartów z SUPER MARIO 64. Do wąsatego hydraulika należy najbardziej udany come-back w historii gier video wszech czasów. Zapowiedzi NINTENDO na pierwszą połowę 1997 roku to sześć gier: MARIO KART 64, GOLDENEYE, BLAST CORPS, KIRBY'S AIR STALKER, ALL STAR BASEBALL i STAR FOX 64. W chwili, gdy to czytacie, dostępny jest jedynie MARIO KART 64.



SEGA ujawniła swoje plany wydawnicze na pierwszą połowę 1997 roku. Trzy tytuły na konsolę Saturn: trójwymiarowy SONIC EXTREME, pistoletowa strzelanina GUN BLADE NY oraz mordobicie LAST BRONX – wszystkie pracują w wysokiej rozdzielczości, 60 klatek animacji na sekundę (tak jak VF2!). Potwierdzona została też plotka o specjalnym carcie (z dodatkowym chipem 3D) sprzedawanym razem z każdą kopią VIRTUA FIGHTER 3. Cart znajdzie też zastosowanie w innych grach firmy, m.in. w SCUD CAR (nowe wyścigi AM2, zadebiutowały właśnie w japońskich salonach gier). Komplet VF3 plus cart kosztować będzie w granicach 80 USD (cena gry dla Nintendo 64). SEGA przedłużyła swoją promocję w USA (199 USD za konsolę i trzy gry) do końca marca. Na całym świecie zainstalowana baza wynosi 7 milionów egzemplarzy tej konsoli.



LUCASARTS pracuje nad trójwymiarowym mordobiciem osadzonym w świecie STAR WARS. Gra w wersji na PlayStation powinna ukazać się przed grudniem 1997 roku.



Lada dzień do sklepów trafi TIME CRISIS na PlayStation, odpowiedź NAMCO na VIRTUA COP 2. Gra sprzedawana będzie jedynie ze specjalnym pistoletem, który podłącza się zarówno do konsoli, jak i TV. Inne pistolety prawdopodobnie nie będą obsługiwane. Nowością jest odrzut (pistolet NAMCO naprawdę „kopie"!).

SEGASOFT wyprodukuje VIRTUAL ON w wersji na komputery PC wyposażone w nowy procesor Pentium MMX. Moc procesora MMX pozwala na konwersję bez straty jakości. VIRTUAL ON pracować będzie w trybie Hi-color, w wysokiej rozdzielczości i w 30 klatkach animacji na sekundę.

STREET FIGHTER 3 zadebiutował w japońskich salonach gier.

z a m i e s i ą c

Prosto ze stajni NAMCO atakuje RAGE RACER, czyli trzecia część RIDGE RACER. Czy pokona wreszcie SEGA RALLY?





Jak prezentuje się WAYNE GRETZKY 3D HOCKEY na Nintendo 64, pierwsza gra sportowa na tę konsolę?



Czy wraz z EXHUMED Saturn otrzymał wreszcie dobrą grę first-person perspective?





2xTREME





Pamiętacie ESPN EXTREME GAMES? Jeden z pierwszych dostępnych na PSX tytułów doczekał się właśnie kontynuacji, tym razem jednak bez udziału programu ESPN (widać, SONY nie kupiło licencji). O ile jednak ESPN EXTREME GAMES w 1995 roku prezentowało się doskonale, 2XTREME dziś nie jest niczym więcej niż tylko produktem klasy średniej.

W 2XTREME wepchnięto cztery dyscypliny sportów wyczynowych. Snowboard w Japonii, rower górski w Afryce, skateboard w Los Angeles oraz rolki w Las Vegas. Każda z dyscyplin ma swoją arenę i jej trzy warianty, w sumie na gracza czeka 12 tras. Właściwa gra uległa wielu zmianom. Można wybrać jednego spośród dziesięciu zawodników, zniknęły pieniądze (nie można kupić lepszego sprzętu). Teraz walczy się o punkty, które gracz otrzymuje po zaliczeniu bramek kontrolnych, wykonaniu trików na obu dechach (skate i snow) czy też skopaniu przeciwnika (taki ROAD RASH na mniejszych kółkach).

Dostarczył: PSX Projekt



Graficznie 2XTREME nie reprezentuje wysokiego poziomu. Muszę nawet przyznać, że wygląda gorzej od swojego dwuletniego poprzednika. Wszystkie obiekty występujące w grze sprawiają wrażenie niechlujnie przygotowanych i bardzo kanciastych. Często też powtarzają się, tworząc na ekranie paskudną sieczkę. Za to gra jest nieco szybsza i ma bardziej płynną animację. Muzyka pozostała na poziomie, podobnie jak efekty dźwiękowe. 2XTREME nie udało się obudzić we mnie ducha walki. Nieco inaczej jest w trybie dla dwóch graczy jednocześnie, gdy ekran dzielony jest na pół (Split Screen). Gra się wtedy fajnie, szczególnie że można się poszturchiwać na trasie.

Gulash

SONY'96, 1/2 graczy, ocena: 65%

DISRUPTOR

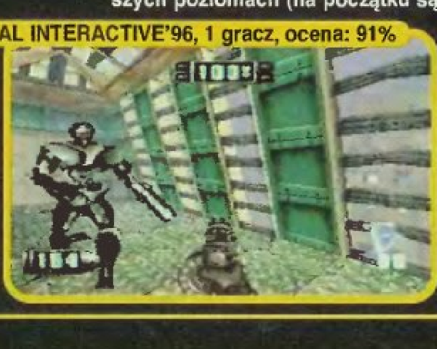
W odległej przyszłości wszystkie narody Ziemi będą żyć w pokoju, strzeżonym przez elitarną jednostkę Lightstormers. Gracz wciela się w postać Jacka Curtisa, świeżego rekruta. Aby dostać się do Lightstormers, Jack będzie musiał pozytywnie zakończyć szkolenie i poddać się zabiegowi wszczepienia implantów, dzięki którym będzie mógł rozwinąć swoje zdolności psychokinetyczne i zostać pełnoprawnym członkiem oddziału.

Na gracza czeka 13 diametralnie różnych graficznie poziomów, podczas których Jack zostanie wysłany niemal na wszystkie planety układu słonecznego. Mając do dyspozycji dziewięć rodzajów broni, będzie musiał zestrzelić setki przeciwników. Dzięki swoim stale rozwijającym się zdolnościom psy–ki, będzie miał coraz więcej możliwości, aż po samoleczenie. Kolejne misje przeplatane są filmami zrealizowanymi przez profesjonalistów z MCA. Gra się świetnie, zwłaszcza że grafika i dźwięk stoją na bardzo wysokim poziomie (szczególnie pracująca w wysokiej rozdzielczości grafika i superpłynna animacja). Bronie są bardzo fajne, podobnie jak przeciwnicy na dalszych poziomach (na początku są zbyt głupi i zbyt brzydcy). I jeszcze jedno, pierwszy poziom – trening to totalne nieporozumienie. Niech was to jednak nie zwiedzie, bo DISRUPTOR produkcji UNIVERSAL INTERACTIVE (autorzy także i CRASH BANDICOOT) to najlepsza gra first–person perspective na PlayStation, prawdziwe połączenie najlepszych cech DOOM i ALIEN TRILOGY. Atakujcie śmiało, zwłaszcza że DOOM już się wszystkim nieco przejadł. DISRUPTOR ma klimat i grafikę, i to coś, co naprawdę wciąga.

Gulash



UNIVERSAL INTERACTIVE'96, 1 gracz, ocena: 91%



Dostarczył CMR DIGITAL

PANDEMONIUM

Kolejną po CRASH BANDICOOT (SS'42) platformówką, w całości generowaną w czasie rzeczywistym z trójwymiarowych elementów, jest PANDEMONIUM. Treść gry stanowią przygody królewskiego błazna i nadwornej czarodziejki, którzy bawiąc się księgą zaklęć wywołali demona. Ich zadaniem jest zatrzymać zły czar, lecz aby to zrobić, będą musieli wybrać się aż do samej Wieży Czarów, pokonując po drodze 17 pełnych niebezpieczeństw etapów. Oprócz podstawowych ruchów, błazen turlając się może załatwić przeciwnika, zaś czarodziejka skacze dwa razy wyżej niż jej wesoły przyjaciel.

PANDEMONIUM jest co najmniej tak dobre jak CRASH BANDICOOT, a w moim prywatnym rankingu pod względem miodności nawet go wyprzedza. Chodzi o dynamikę, której CRASH nie posiadał zbyt wiele. Z PANDEMONIUM jest zupełnie odwrotnie, to jedna z tych gier, w których gdy już się wciśnie kierunek, to nie można przestać go trzymać. Producenci reklamują PANDEMONIUM jako najszybszą trójwymiarową platformówkę i wypada się z nimi po prostu zgodzić. Dostownie nie można się napatrzeć na wspaniały, kolorowy świat, przez który przebiegają bohaterowie. Wykonanie kolejnych poziomów stoi na najwyższym poziomie. CRASH wyprzedza PANDEMONIUM jedynie pod względem grafiki; wyraźnie widać niższą rozdzielczość. Za to muzyka i efekty dźwiękowe są po prostu wspaniałe i potrafią dostosować się do rozgrywanej na ekranie akcji.

PANDEMONIUM spodoba się wszystkim, nawet osobom, które nie lubią platformówek. Dynamika i niesamowite pomysły autorów kolejnych poziomów są w stanie doprowadzić gałki oczne do szaleństwa!

Gulash

CRYSTAL DYNAMICS'96, 1 gracz, ocena: 80%

Dostarczył: CMR DIGITAL

TWISTED METAL



Pierwsza część TWISTED METAL była jedną z gier demonstrujących możliwości graficzne PlayStation. Część druga to prawdziwy killer!

Znudzeni wyścigami kierowcy wyposażają swoje bolidy w masę śmiercionośnego ekwipunku i spotykają się na arenach całego świata, strzelając do siebie i taranując, aby wyłonić najlepszego. Wygrywa ten, kto pozostanie przy życiu. Proste, ale jakże miodne... W stosunku do pierwszej części grafika i dźwięk uległy drobnym, kosmetycznym niemal poprawkom. Największych usprawnień w TWISTED METAL 2 dokonano w strefie miodnościowej. O ile to możliwe, zmniejszono do niezbędnego minimum realizm, pozostawiając graczom maksimum swobody w działaniu. Gra jest jeszcze bardziej efektowna, jeszcze bardziej niewiarygodna (podjeżdżasz Monster Truckiem do stoku, wyskakujesz 10 metrów w powietrze tylko po to, aby dostać rakietą od zaczajonego obok szalonego motocyklisty z bazooką i rozlecieć się na kawałeczki!), jeszcze bardziej zręcznościowa. Wyeliminowano wszystkie niepotrzebne bronie, a na ich miejsce wprowadzono nowe, lepsze (bomba z napalmem lub zdalnie sterowana!). Teraz każdy pojazd ma swój atak specjalny (koparka łapie inne pojazdy w zęby i nawala nimi o glebę), a oprócz tego może korzystać z całej masy leżącego na ziemi ekwipunku. Areny są większe, mają więcej detali (w Paryżu walka odbywa się w mieście i pod wieżą Eiffla!). Często też pojawiają się niewinni przechodnie, którzy aż proszą się o celną serię...



TWISTED METAL 2 pokazuje, jak powinna wyglądać druga część znakomitej gry. Dobre staje się jeszcze lepsze, bo TM2 maksymalnie kopie tyłek. Jeśli lubiłeś jedynkę, TM2 będziesz kochał. Najlepsza gra na PSX w tym miesiącu.

Gulash

SONY'96, 1/2 graczy, ocena: 92%

Dostarczył: PSX Projekt



DAYTONA USA

DAYTONA USA ukazała się w momencie startu konsoli Saturn. Niestety, konwersja nie wykorzystywała w zadowalającym stopniu możliwości graficznych drzemiących w tej konsoli, przez co nie wytrzymała konkurencji z pierwszą częścią RIDGE RACER na PSX. SEGA, postępując zgodnie z życzeniem graczy na całym świecie, przygotowała nową wersję swojego automatowego przeboju. Gra została od nowa napisana przez zespół AM3, który przygotował między innymi znakomity engine do SEGA RALLY.

W DAYTONA CHAMPIONSHIP CIRCUIT EDITION można ścigać się na sześciu trasach (trzy obecne w oryginale, dwie dodatkowe i jedna ukryta), jednym z dwunastu samochodów (osiem nowych i cztery stare, ukryte), z których każdy prowadzi się nieco inaczej. Dwie nowe trasy zostały przygotowane z wyczuciem i nie zmieniają znakomitego klimatu tej superszybkiej gry (są po prostu super, z ruchomymi obiektami w tle). Największym, kolosalnym wręcz usprawnieniom uległa grafika. Zastosowanie znalazł trójwymiarowy engine z SEGA RALLY, dzięki któremu DAYTONA CCE pracuje z szybkością 30 klatek na sekundę, bez najmniejszych nawet spowolnień. Skodowana od nowa gra prezentuje się doprawdy wspaniale i, zaskakując bogactwem detali, śmiało może konkurować nawet z SEGA RALLY. Na szczęście pozostał ten sam model „symulacji", dzięki któremu automat z napisem DAYTONA USA w jednej z warszawskich restauracji fast-food przez dwa lata był non-stop okupowany. Po prostu cegła na pedał gazu i ogień z rury, na maksa!



Doszły nowe, znane z SEGA RALLY opcje. Przede wszystkim wreszcie można ścigać się w dwie osoby na jednym, podzielonym na dwie części ekranie (Split Screen). Jest też mój ulubiony Ghost Mode, w którym na trasie pojawia się cień poprzedniego przejazdu gracza (ściganie się z samym sobą, to jest to!). Pozostały wszystkie widoki (i przejścia pomiędzy nimi), standardowo pozostał Mirror Mode (trzymaj X,Y, Z przy wyborze trasy). Zremiksowano muzykę (jest bardziej nowoczesna), wprowadzono nowego komentatora (nie drażni, jak poprzedni).



DAYTONA CCE to znakomite wyścigi. Po SEGA RALLY to niewątpliwie numer dwa i obowiązkowa pozycja na liście zakupów wszystkich maniaków. Jeśli zaś chodzi o ściganie się we dwie osoby, DAYTYONA CCE w moim odczuciu wygrywa nawet z SEGA RALLY. Jeśli nie podobała ci się stara DAYTONA USA, ta spodoba się na pewno. Posiadacze pierwszej, wyjeżdżonej już części powinni chociaż rzucić okiem, bo uwierzcie mi: różnica jest kolosalna!

Gulash

SEGA'96, 1/2 graczy, ocena: 90%

VIRTUAL ON

I znowu wielkie roboty... Wielkie roboty obok mangi to kolejna perwersja żółtych braci. Powstało już wiele gier zarówno japońskich, jak i amerykańskich, w których gracz był zamknięty w stalowym pancerzu gigantycznego mecha. Wszystkie z nich łączyła jedna, wspólna cecha. Wielki robot to wolny robot. O tym, że wielki wcale nie znaczy wolny, przekonuje SEGA w kolejnej konwersji na konsolę Saturn.

SEGA'96, 1/2 graczy, ocena: 80%



W VIRTUAL ON na specjalnie przygotowanej arenie naprzeciw siebie stają dwa olbrzymie, znakomicie zaprojektowane, mangowe roboty. Dwie superszybkie maszyny, które mogą biegać, skakać, podlatywać, wspinać się na znajdujące się na arenie budowle. Osiem robotów wyposażono w karabiny, rakiety, bomby, a nawet miecze! Walka w VIRTUAL ON toczy się w pełnym trójwymiarze. Można biec w lewo i strzelać w prawo, można strzelać z góry do znajdującego się na dole przeciwnika. W VIRTUAL ON liczy się tylko czysty refleks gracza, nie ma mowy o żadnej technice czy też strategii. I właśnie dlatego VIRTUAL ON jest po prostu megamiodny! Testowałem VIRTUAL ON w salonie gier Trocadero. Ogromny, dwuosobowy automat z czterema wystającymi z panelu joyami (każdy gracz steruje swoim robotem przy pomocy dwóch joyów – jeden do kierowania ruchami postaci, a drugi głową i systemem celowniczym. Dźwięk i klimat, a przede wszystkim szybkość po prostu wbiła mnie w wygnieciony wcześniej fotelik.

Co z tego zostało w konwersji na Saturna? Wszystko, poza rewelacyjną grafiką automatu. Z przyczyn technicznych obniżona została rozdzielczość gry, ale za to jest 30 klatek animacji na sekundę. Sterowanie przy pomocy joypada wcale nie boli, a dźwięk dobywający się z głośników przypomina prawdziwy poligon (eksplozje! serie z karabinów! rakiety!). Sterowanie maszyną jest łatwe do opanowania, a opcja gry we dwóch dzieli ekran na pół (Split Screen) i jest już tak, jak na automatach...

Dostarczył: Lanser



VIRTUAL ON podtrzymuje wysoką pozycję firmy SEGA. Geez, po prostu SEGA robi najlepsze automaty do gier video, a Saturn otrzymuje ich najlepsze konwersje. Jest jednak jeden minusik, o którym trzeba wspomnieć. W swojej automatowej wersji VIRTUAL ON to gra dwuosobowa. Podobnie jest też z konwersją i choć można grać samemu, z konsolą (i przez jakiś czas gra się bardzo fajnie), to nic nie zastąpi pojedynku dwóch graczy. Dlatego przed zakupem sprawdźcie, czy znajdzie się chętny do kolejnych pojedynków kumpel.

Gulash





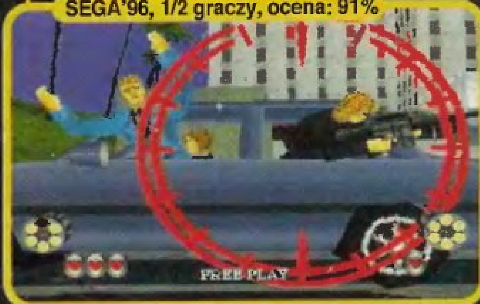
VIRTUA COP 2

VIRTUA COP 2 na konsolę Saturn atakuje równo rok po ukazaniu się pierwszej części, a także swojego automatowego pierwowzoru. VIRTUA COP 2 to godny sukcesor swego poprzednika. Usprawnieniom uległy praktycznie wszystkie aspekty gry, począwszy od grafiki (dwa razy więcej klatek na sekundę, 100 razy lepsze lokacje), przez dźwięk, aż po prezentację.



I znowu, do oczyszczenia z przestępczej fali czekają trzy naładowane akcją epizody. Są dłuższe niż w pierwszej części, a w każdym z nich można w pewnym momencie wybrać jedną z dwóch lokacji. W praktyce otrzymujemy nie trzy, lecz sześć poziomów czadowej rozwałki! Wykonanie kolejnych leveli po prostu kopie tyłek; są pościgi samochodowe, gdzie wszystko odbywa się w błyskawicznym tempie, są latający w helikopterach przeciwnicy, jest wreszcie dodana specjalne dla wersji na Saturna (nie ma jej na automacie) strzelanina w metrze, gdzie ekran skacze, symulując „trzęsionkę" wagonów. Oprócz tego można rozwalić praktycznie wszystkie obiekty na ekranie! Okna, szyldy, komputery, żyrandole... – jest tego o niebo więcej niż w pierwszej części. W przeciwników wpompowano więcej inteligencji. Niektórzy łapią zakładników i kryją się za nimi, inni szybko padają na ziemię, przez co trudniej ich trafić. Często pojawia się ich cała chmara, przy czym strzelają szybko i bardzo skutecznie. Chcę przez to powiedzieć, że VIRTUA COP 2 jest o wiele trudniejszy niż swój poprzednik.

SEGA'96, 1/2 graczy, ocena: 91%



Oczywiście, granie przy pomocy joypada totalnie mija się z celem. Po prostu nie ma szans wyrobić się z ustawianiem celownika. Do pełnej rozkoszy, jaką może dać VC2, potrzebny będzie dobrze skalibrowany przed rozpoczęciem gry pistolet (oraz duży, jak największy telewizor). Pojawiły się nowe opcje, takie jak Auto Reload (nie trzeba strzelać poza ekranem, aby przeładować magazynek), ale ja ją wyłączam. Od samego początku w ekranie opcji można też wybrać rodzaj spluwy. Po ukończeniu gry pojawia się opcja Mirror Mode, dzięki której można zagrać po raz kolejny – tym razem wszystko jest odwrócone, jak w lustrze.





VIRTUA COP 2 to kolejna konwersja zespołu AM2, w mojej opinii najlepszego teamu developerskiego na całym świecie. Warto jeszcze wspomnieć, że SEGA dba o to, by przy kolejnych konwersjach z automatów na Saturna pracowały właśnie osoby, które stworzyły program na automat. Właśnie dzięki temu Saturn ma najlepsze konwersje automatowych hitów. A VIRTUA COP 2 po prostu rządzi, nie ma lepszej „pistoletowej" strzelaniny. Znowu przyda się zakurzony nieco pistolet.

Gulash

CRUISIN' USA





CRUISIN' USA to pierwsze wyścigi samochodowe na Nintendo 64, będące konwersją z dwuletniego już dziś automatu. Gracz bierze udział w wyścigu składającym się z 14 tras rozrzuconych po różnych stanach USA. Można wybrać spomiędzy kilku samochodów, które łączy jedno: nie są to sportowe maszyny. Trasy to po prostu ogromne amerykańskie autostrady, łączące ze sobą miasta i kolejne stany. Gdy znudzi się samotna jazda, jest opcja gry dla dwóch graczy na przedzielonym na pół ekranie. Grafika jest bardzo kolorowa, a choć w grze nie występuje zbyt wiele obiektów, animacja potrafi bardzo nieprzyjemnie zwalniać (!?). Natomiat muzyka to jakaś straszna pomyłka i od razu trzeba ją wyłączyć. W sumie CRUISIN' USA to gra średnia, a po Nintendo 64 spodziewam się czegoś więcej. Poczekajmy na drugą część, CRUISIN' WORLD, która ukaże się w drugiej połowie 1997 r.

Gulash




Williams '96, 1/2 graczy, Ocena: 50%

Akcja SHADOWS OF THE EMPIRE rozpoczyna się niemal równocześnie z THE EMPIRE STRIKES BACK. Bohaterem gry jest Dash Rendar, przemytnik pod wieloma względami podobny do Hana Solo. Przemytnik Dash zajmuje się handlem z rebeliantami stacjonującymi w bazie na lodowej planecie Hoth. Niespodziewanie, baza zostaje zaatakowana (początek EMPIRE STRIKES BACK) i Dash na chwilę przyłącza się do rebeliantów. Przynajmiej wydaje mu się, że na chwilę...

SHADOWS OF THE EMPIRE




SHADOWS OF THE EMPIRE praktycznie stanowi połączenie najlepszych sekwencji z DARK FORCES i REBEL ASSAULT 2 w jedną znakomitą całość. Gra składa się z kilkunastu różnorodnych poziomów, dla których inspirację czerpano wprost z filmu. Wszystko zaczyna się na Hoth, gdzie Dash pomaga rebeliantom w ataku na transportery AT–AT (sławna scena z EMPIRE), pilotując SnowSpeeder. Kilka kolejnych poziomów oglądamy z first-person perspective (a'la DARK FORCES), jest też strzelanina w przestrzeni kosmicznej, podczas której wybucha mnóstwo myśliwców TIE, atak na imperialny Gwiezdny Niszczyciel, superszybki wyścig na powietrznym skuterze po rodzinnej planecie Luke'a – Tatooine w mieście Mos Eisley i wiele innych. Czasem występują też przerywniki, generowane w czasie rzeczywistym (tylko N64 to potrafi, FMV bez CD). Czy trzeba dodawać, że gra się po prostu wspaniale? Poruszając się w wykreowanym przez magików z LUCASARTS świecie, Dash spotka też postacie znane z trylogii: Han Solo, Luke Skywalker, Leia Organa a nawet sam wielki łowca Boba Fett, z którym Dash stoczy walkę (to jedna z najlepszych sekwencji, Fett pokonany wsiada do swojego statku i ucieka ostrzeliwując się).

Sterowanie odbywa się za pomocą analogowej gały i choć w doomopodobnych poziomach trzeba się do niego nieco przyzwyczaić, jest po prostu w porządku. Gra posiada cztery poziomy trudności, przy czym najwyższy (JEDI) to prawdziwa makabra. Na najniższym można ukończyć ją w dwa–trzy wieczory, dlatego radzę zaczynać od poziomu MEDIUM. Muzyka i efekty dźwiękowe to prawdziwa rewelacja, nie jestem sobie w stanie wyobrazić, w jaki sposób udało się upchnąć tak znakomite (i długie!) sample na malutki cart. Motywy dobrze znane z filmów przeplatane są nowymi, mistycznymi utworami, zaś efekty dźwiękowe (blastery, roboty, komunikaty szturmowców) brzmią dokładnie tak samo jak w filmie. Do grafiki po prostu nie można mieć zastrzeżeń, bo każda kolejna sekwencja akcji jest lepsza i bardziej efektowna od swojej poprzedniczki. Równocześnie z grą video ukazała się gra planszowa, cztery komiksy, książka, kasety z nagranym słuchowiskiem i mnóstwo innych gadgetów. Świat STAR WARS to prawdziwa żyła złota dla Lucasa, a SHADOWS OF THE EMPIRE godnie dołącza do grona dobrych produktów. SOTE jedynie może nie spodobać się osobie, która nie lubi STAR WARS (a jest ktoś taki?). W każdym razie po MARIO 64 i WAVE RACER trzecia obowiązkowa pozycja na liście zakupów każdego posiadacza Nintendo 64.

Gulash

Dostarczył: Lanser



Lucasarts '96, 1 gracz, Ocena: 90%



Dostarczył: Lanser





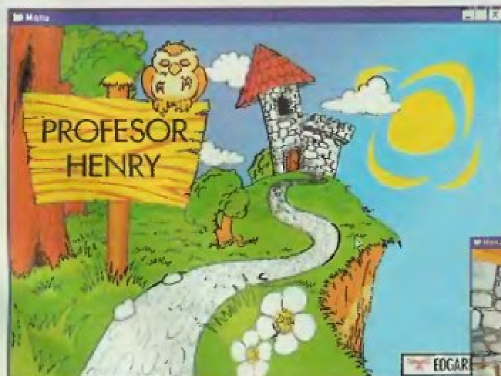
Obok dostępnych na naszym rynku multimedialnych programów edukacyjnych, przeznaczonych do nauki języka angielskiego, takich jak EUROPLUS+, CROSS COUNTRY czy MULTIBEE, pojawił się produkt nowy, wyraźnie odstający od reszty... na lepsze.

Profesor Henry

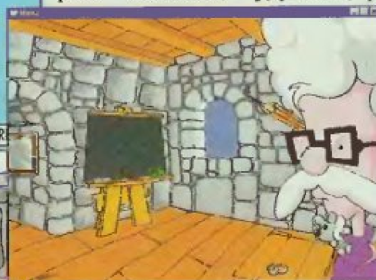
PROFESOR HENRY – SŁOWNICTWO nie bije po oczach wspaniałą, przepyszną grafiką, nie pokazuje żadnych filmików, nie zachwyca cudownie skomponowaną muzyką i mieści się tylko (!) na jednym kompakcie. Jak powielany na ksero studencki skrypt, dzięki któremu niejedna osoba zdała egzamin na piątkę, w porównaniu do ilustrowanych, pysznych tomów, które ładnie prezentują się na półce i... nic poza tym. Jest skromny, ale za to naprawdę skuteczny.

Kiedy uruchomiłem program, od razu przypomniało mi się liceum i lekcje angielskiego. Pomyślałem sobie, że gdybym wtedy korzystał z PROFESORA HENRY'EGO, moja ocena z pewnością byłaby wyższa. Jeden z moich znajomych chciał poszerzyć swoje słownictwo, wkuwając kolejne strony słownika angielsko-polskiego. Gdyby i on miał „Heńka", nie musiałby się tak męczyć.

Program skierowany jest przede wszystkim do osób rozpoczynających naukę, jako uzupełnienie zwykłych lekcji. Nie zastąpi nauczyciela ani podręcznika, lecz będzie pomocą w opanowaniu słownictwa. Olbrzymi wybór grup tematycznych (od szkoły, jedzenia czy zdrowia, przez armię, zwierzęta czy kolory, po seks, biznes czy politykę) oraz bogaty zasób słów i wyrażeń idiomatycznych (ok. 6 tys.) czynią z niego program przydatny także dla zaawansowanych, pragnących poszerzyć swoje słownictwo.



PROFESOR HENRY nie byłby programem multimedialnym, gdyby nie wykorzystywał pełni możliwości, jakie daje płyta CD. Mamy tu więc zarówno grafikę, jak i dźwięk. Grafika sprowadza się do poglądowych, kolorowych szkiców, humorystycznie ilustrujących wybrane zagadnienia i słowa. Rysuneczki są banalne, ale śmieszne. Zresztą nikt nie wymaga od programów edukacyjnych oszałamiającej grafiki, która by tylko rozpraszała uwagę użytkownika. Kapitalnym pomysłem są interaktywne obrazki, po których można wodzić kursorem i klikać, wywołując opisujący wybrany element głos lektora. Strona dźwiękowa programu nie może poszczycić się cudowną, nastrojową muzyką, ale nie o to przecież w tym wszystkim chodzi. Dźwięk to przede wszystkim 6000 nagrań (prawie 5 godzin) głosów zawodowych lektorów. Poprawnej wymowy uczą nas prawdziwi Anglicy, wykształceni mieszkańcy Londynu, w tym także „native speaker", prezentujący mowę potoczną i Amerykanka, dzięki której poznajemy nieco inną od brytyjskiej wymowę amerykańską. Podczas wykonywania ćwiczeń można za pomocą mikrofonu zapisać własny głos i porównać go z wymową lektora. Dzięki temu opanowanie akcentu nie powinno stanowić problemu.



Kiedy rozpoczynasz naukę z PROFESOREM HENRY'M, program wprowadza cię do swojej kartoteki, na podstawie której będziesz później śledził swoje postępy w nauce. Rodzajów ćwiczeń jest w sumie siedem, są one bardzo różnorodne i wykorzystują najskuteczniejsze techniki zapamiętywania, zarówno wzrokowego, jak i ze słuchu. Najlepiej zacząć od rysuneczków i wybierania polskich odpowiedników słówek angielskich, by przejść do ćwiczeń trudniejszych, polegających na wpisywaniu angielskich wyrazów i zwrotów wypowiedzianych przez lektora. Podczas lekcji PROFESOR HENRY udziela od czasu do czasu komentarzy, zwracając naszą uwagę na synonimy lub wyrazy o innym znaczeniu, a o podobnej pisowni czy wymowie. Prowadzi też punktację i co jakiś czas powtarza pytania, na które udzieliliśmy błędnych odpowiedzi. Program ma wbudowany system powtarzania materiału i po każdym ćwiczeniu proponuje powtórki w trzech kolejnych terminach. Oczywiście, istnieje opcja wyboru intensywności nauki, zaś wiedzę można sprawdzić w testach.

Do pakietu dołączona jest oddzielnie Nauka Literowania. Programik pozwala poznać angielską wymowę poszczególnych liter. Wbrew pozorom ma to znaczenie, gdyż Anglicy często proszą o przeliterowanie zwłaszcza nazwiska, ze względu na to, że język angielski ma „nieregularną" wymowę.

PROFESOR HENRY – SŁOWNICTWO stanowi element większego systemu nauczania o nazwie BENEFIT. Ponieważ z założenia pobieżnie traktuje zagadnienia dotyczące gramatyki, ograniczając się do rzeczowników niepoliczalnych, zbiorowych, liczby mnogiej, czasowników nieregularnych i określeń ilości, producent zapowiada kolejną część: PROFESOR HENRY – GRAMATYKA.

Wraz z kompaktem załączony jest Poradnik Metodyczny, zawierający nie tylko instrukcję programu, ale także zaznajamiający użytkownika z technikami pamięciowymi. Program pracuje pod Windows 3.1 i '95, jest bardzo wygodny w obsłudze, a przede wszystkim naprawdę skuteczny. Warto zauważyć jeszcze jedną jego zaletę, a mianowicie cenę, która w porównaniu z cenami innych podobnych programów, sięgającymi kilkuset złotych, jest bardzo atrakcyjna.

Rafał Galecki

Producent: EDGARD Multimedia
skr. Poczt. 83, 02–588 Warszawa 48
e-mail: Edgard@waw.pdi.net
Cena (z VAT): 69 zł



W błyskawicznie rozwijającej się dziedzinie multimediów karty dźwiękowe dla PC stanowią dla producentów ogromną gałąź produkcji. Konstruowane karty dźwiękowe to w większości mniej lub bardziej udane klony standardu, jakim jest SoundBlaster. Rzadko można trafić na kartę, która oferowałaby nabywcy nieco więcej.

Maxi Sound

HOME STUDIO

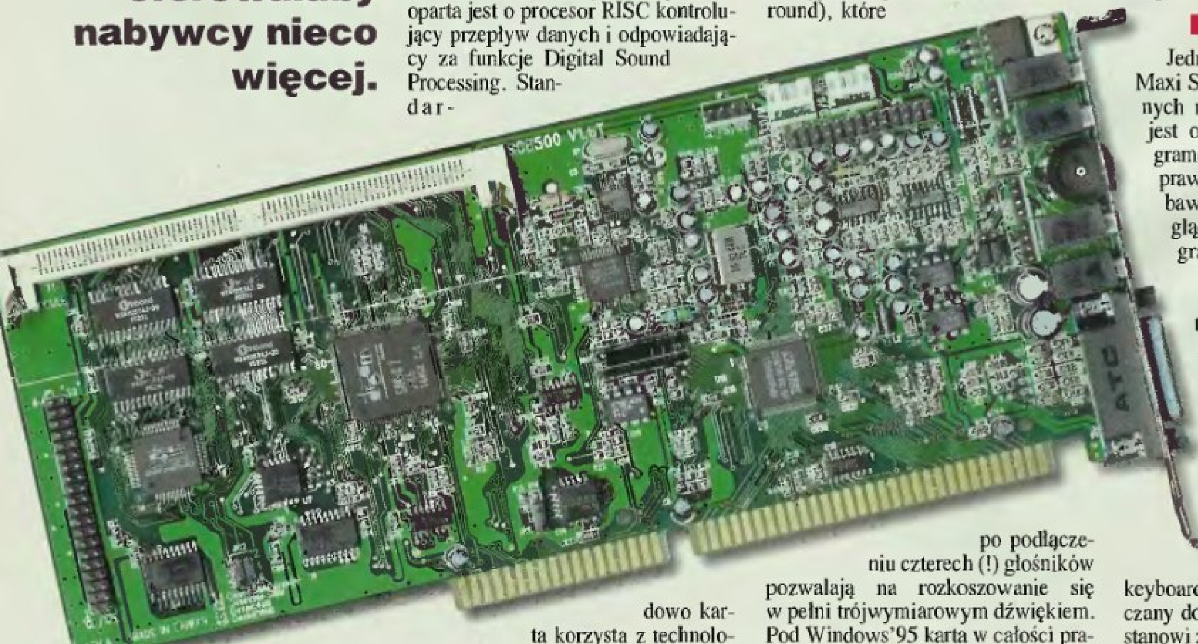
Przez grono monopolistów, jakimi jest np. firma CREATIVE LABS, próbowała przebić się mała kanadyjska kompania GRAVIS, produkując kartę Ultrasound, a także jej następcę: Ultrasound PnP. Karta wprawdzie została przyjęta ciepło przez część graczy (co pozwoliło firmie mocniej stanąć na nogach), nie przełamała jednak monopolu SoundBlastera. Seria kart SoundBlaster AWE 32 błyskawicznie zawojowała świat, stając się prawdziwym nowym na rynku, głównie ze względu na swą kompatybilność z wcześniejszymi modelami.

Istnieją jednak firmy, które starają się wyjść poza określony przez CREATIVE LABS standard, produkując karty oferujące nieco więcej od poczciwego SoundBlastera. Jedną z nich jest TURTLE BEACH, której półprofesjonalne karty Tahiti, Rio i Monterey są w zgodnej opinii światowej prasy uważane za jedne z najlepszych na rynku. Jednak z powodu wysokiej ceny (niedawno cena Monterey kształtowała się w okolicach 2 tys. zł) nie są one dostępne dla wszystkich graczy czy też osób zainteresowanych półprofesjonalnym muzykowaniem na PC. Lukę tę stara się wypełnić firma GUILLEMOT, wprowadzając na rynek kartę Maxi Studio 64, która oferuje potężne możliwości za stosunkowo niską cenę. Oto szczegółowy opis tej karty, jej możliwości i dołączonego oprogramowania.

Hardware

Karta Maxi Studio 64 jest dość spora (3/4), lecz pasuje do zwykłego slotu ISA obecnego w każdym komputerze PC. Architektura karty w dużej mierze oparta jest o procesor RISC kontrolujący przepływ danych i odpowiadający za funkcje Digital Sound Processing. Standardowo karta korzysta z technologii Wavetable (do odgrywania próbek MIDI używa przesamplowanych wcześniej instrumentów, więcej w SS'41). Wlutowane w kartę 4 MB pamięci ROM mieści 425 próbek doskonałej jakości: 128 instrumentów standardu GENERAL MIDI, 97 Wariacji i 200 uderzeń perkusyjnych podzielonych na 16 grup. Używając zwykłych, 32–pinowych pamięci SIMM do karty można dołożyć 4, 8 lub 16 MB pamięci RAM, która może posłużyć do przetrzymywania własnych instrumentów.

Karta pracuje w jednym z pięciu standardów: Adlib, SoundBlaster Pro, Roland MPU–401, Windows Sound System oraz GENERAL MIDI. Przepustowość Maxi Studio 64 pozwala na nagrywanie i odtwarzanie dźwięku jednocześnie (analogowo/cyfrowe konwertery to jedne z najlepszych, jakie montuje się w kartach dźwiękowych), zamontowany dynamiczny filtr w czasie rzeczywistym redukuje ewentualne szumy. Na karcie znajduje się też złącze IDE, pozwalające podpiąć napęd CD–ROM bez potrzeby szukania wolnego miejsca na kontrolerze. Oprócz dwóch wejść służących do nagrywania dźwięku (Line–in i Mikrofon), karta została wyposażona w dwa niezależnie działające wyjścia (Speaker i Surround), które po podłączeniu czterech (!) głośników pozwalają na rozkoszowanie się w pełni trójwymiarowym dźwiękiem. Pod Windows'95 karta w całości pracuje w 16 bitach, odtwarzając stereofoniczny dźwięk z częstotliwością do 44,1 KHz. Programy korzystające z DOS przy odtwarzaniu sampli muszą, niestety, korzystać ze sprzętowej kompatybilności ze standardem SoundBlaster Pro (8 bitów, 22KHz), natomiast muzyka MIDI pozostaje najwyższej jakości w obu przypadkach. Maxi Studio 64 to prawdziwy kombajn, łączący ze sobą najlepsze cechy innych kart dźwiękowych.



Instalacja

Po włożeniu karty w wolny slot można włączyć komputer. Instalacja przebiega w sposób bardzo prosty i nie powinna sprawić kłopotu nawet największemu laikowi. Maxi Studio 64 to karta Plug and Play, zawierająca BIOS automatycznie wykrywany przez Windows'95 w momencie startu. Windows'95 samoczynnie rozpoczyna procedurę instalacji, prosząc o kolejne dyskietki z driverami. Kolejnym krokiem jest instalacja dołączonego oprogramowania. Po ponownym uruchomieniu systemu można już rozkoszować się wspaniałym dźwiękiem. Przy uruchamianiu sesji DOS karta inteligentnie przełącza się w tryb Sound Blaster Pro + GENERAL MIDI, dzięki czemu jest kompatybilna ze wszystkimi obecnymi na rynku grami.

Software

Jedną z cech wyróżniających Maxi Studio 64 z całej rzeszy obecnych na rynku kart dźwiękowych jest obecność znakomitego oprogramowania, które pozwala na prawdziwą, półprofesjonalną zabawę z dźwiękiem. Oto jak wygląda dodawane do karty oprogramowanie.

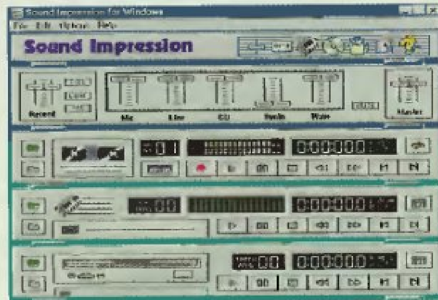
– Cakewalk Express

Prosty, stosunkowo łatwy w użyciu sekwencer MIDI z możliwością zapisu nutowego. Pozwala na dodawanie do plików MIDI obiektów WAVE, zawiera program Virtual Piano, dzięki któremu można używać Pecetowej klawiatury lub myszki zamiast keyboardu MIDI. Często dołączany do kart dźwiękowych, nie stanowi żadnej rewelacji.



- Sound Impression

Bardzo prosta i przyjazna w użytkowaniu miniwieża służąca do od-



grywania plików MIDI, WAV i muzyki z CD oraz do samplowania. Nic nowego.

- Maxi FX Home Studio

Pierwsza z trzech rewelacyjnych aplikacji dodawanych do karty. Za pomocą Maxi FX można w czasie rzeczywistym dodawać efekty do dźwięku wychodzącego z karty, rozdzielać dźwięk na 4 głośniki, dodawać na siłę stereofonię, operować efektami Reverb, Chorus i Echo. W praktyce oznacza to możliwość dowolnej ingerencji niemal w każdy dźwięk wydawany przez komputer. Dla przykładu, można używając standardowego programu CD Player słuchać muzyki z płyty CD w pełnym Surroundzie (4 głośniki!). w czasie rzeczywistym dodając efekty! Można też bawić się uruchamiając z poziomu Windows dowolną grę (np. w QUAKE 4 głośniki powodują nowe, nieznane dotąd efekty, wywołujące dreszcz na plecach). W Maxi FX znajduje się kilka predefiniowanych wcześniej efektów, a można rozbudować tę liczbę do ośmiuset.

64

- Internet Phone

Wyobraźmy sobie sytuację, w której pragniemy porozmawiać z mieszkającym w USA znajomym. Dłuższa rozmowa telefoniczna odbija się gigantycznymi rachunkami. Jedynym wyjściem jest rozmowa przez Internet. Normalnie odbywa się to za pośrednictwem poczty elektronicznej (E-MAIL) bądź w najlepszym razie IRC. Dzięki Internet Phone możliwa jest pełna rozmowa telefoniczna w czasie rzeczywistym za pośrednictwem Internetu! Potrzebny będzie jedynie mikrofon i para głośników oraz oczywiście konto internetowe. Program w czasie rzeczywistym wysyła i odbiera nagrywany przez rozmówców głos, dzięki czemu ludzie mogą się wreszcie usłyszeć. Do karty Maxi Sound 64 Home Studio dodawana jest pełna wersja tego znakomitego programu.

- Quartz AudioMaster

To zdecydowanie najlepszy program dodawany do zestawu, idealny dla osób zainteresowanych tworzeniem muzyki. Quartz AudioMaster to cyfrowy magnetofon wielośladowy, pozwalający na jednoczesne odtwarzanie i nagrywanie w czasie rzeczywistym. Program potrafi obsłużyć jednocześnie 64 kanały MIDI (!) i 4 ścieżki sampli (8 po rozbudowaniu pamięci). Jak to wygląda w praktyce? Człowiek-orkiestra pragnie nagrać własny utwór muzyczny. Nie jest jednak w stanie jednocześnie grać na gitarze, perkusji i syntezatorze oraz śpiewać. Nagrywa więc pierwszą ścieżkę, gitarę. Następnie odtwarzając swoją gitarową partię nagrywa w czasie rzeczywistym wybijającą rytm perkusję. Kolejnym krokiem jest odtwarzanie dwóch uprzednio nagranych ścieżek (gitara i perkusja), jednocześnie nagrywając partię syntezatora (w formie samplingu lub też MIDI!), aby wreszcie do gotowego podkładu muzycznego w czwartym nagraniu dołożyć swój głos. Finałowym krokiem będzie miksowanie gotowego utworu (w czasie rzeczywistym, zupełnie jak na prawdziwym stole mikserskim) oraz dodanie końcowych efektów. Zmiksowaną ścieżkę można zapisać w formacie WAV 44,1 KHz (i ewentualnie nagrać na płytę CD).



AudioMaster posiada wbudowany edytor sampli, pozwala też na miksowanie tracków MIDI z plikami WAVE. Na dołączonej do zestawu płycie CD znajduje się kilkadziesiąt megabajtów przykładowych kompozycji. Programy o podobnych możliwościach kosztują spore pieniądze (nie wspominając o koszcie magnetofonu ośmiośladowego, przekraczającym sporo cenę Maxi Sound Studio 64). Program jest dosyć trudny w obsłudze, jednak jego bogate możliwości całkowicie to wynagradzają.

Wrażenia

Podczas kilku lat użytkowania komputera PC nie spotkałem jeszcze karty mającej równie znakomity stosunek ceny do możliwości. Za cenę niewiele większą od ceny SoundBlastera AWE 32 karta Maxi Studio 64 oferuje nieporównywalnie większe możliwości (4 MB pamięci, 8 ścieżek Full Duplex, Surround), ma też lepsze oprogramowanie (Quartz!) i po prostu lepiej brzmi. Odpowiednik Maxi Studio 64, karta Monterey firmy TURTLE BEACH, oferując niemal te same, a w rzeczywistości mniejsze możliwości (4 ścieżki Full Duplex dopiero po zakupieniu odpowiedniego programu, niekompatybilna ze standardem SoundBlaster), kosztuje bez mała dwukrotnie więcej. Nie do pogardzenia jest też możliwość podłączenia 4 głośników i wykorzystania efektu Surround, dzięki któremu muzyka (i efekty dźwiękowe) w grach i z płyt CD nabiera zupełnie nowego wymiaru.

Jednak największym atutem karty jest jej oprogramowanie, pozwalające amatorom na stworzenie w domu prawdziwego mini-studia nagraniowego. Szef firmy UBI SOFT zapowiada, że gra POD, pisana m.in. z myślą o nowej wersji procesora Pentium o kodzie MMX, obsługiwać będzie pełen Surround na 4 głośniki, wykorzystując Studio 64. Nie znaczy to, że postąpią tak wszyscy producenci gier, chodzi jedynie o to, że karta została dostrzeżona na zachodzie. Maxi Sound 64 Home Studio z czystym sercem polecam jedynie osobom, które tworzą bądź też myślą o tworzeniu muzyki (a wyrosły już z FastTracekra). Osoby, które komputer wykorzystują jedynie do grania, nie wyczerpią nawet połowy możliwości tej znakomitej karty.

W pudełku:

– Karta Maxi Studio 64;
– Kilka książeczek, w sumie ponad 300 (!!!) stron instrukcji do karty i do każdego z programów;
– Kabel do podłączenia urządzenia MIDI (np. syntezatora);
– Płyta CD z przykładami dla programu Quartz AudioMaster;
– Siedem dyskietek z driverami i programami.

Wady

– Pracując w systemie DOS, karta emuluje jedynie standard SoundBlaster PRO. Nie obsługuje trybu SoundBlaster 16.
– Brak prostego edytora do sampli, Quartz AudioMaster jest trudny do zgłębienia.

Zalety

– MIDI: 425 instrumentów, polifonia 64–głosowa, 16 cyfrowych efektów (8 Reverb i 8 Chorus), dźwięk Surround na 4 głośniki, kompatybilny z GENERAL MIDI, możliwość rozbudowy o maks. 16 MB.
– WAVE: 16 bitów, sampling do 44,1 KHz stereo, 8 ścieżek Full Duplex (jednoczesne nagrywanie i odtwarzanie), dynamiczny filtr przeciwszumowy, dźwięk Surround z wyjściem na 4 głośniki, equalizer z cyfrowymi efektami Echo, Reverb i Chorus w czasie rzeczywistym.

Marcin K. Górecki

Dystrybutor:
ULTRAMEDIA, 00–513 Warszawa
ul. Nowogrodzka 4
tel/fax (0 22) 628 80 74
Cena: (z VAT–em): – 899,- zł

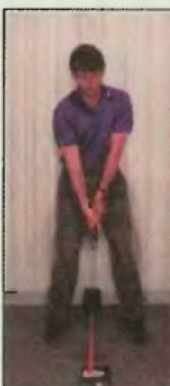


Virtual Golf

Producenci oprzyrządowania do gier prześcigają się w pomysłach, wymyślając co raz to nowe urządzenia, aby uatrakcyjnić lub raczej urzeczywistnić nam zabawę. Słowo „virtual" w chwili obecnej pomaga w sukcesie każdemu urządzeniu.

Zaczęło się od serii wirtualnych hełmów i okularów, które jednak nie okazały się wielką rewelacją. Później były plastikowe pistolety, z których celowaliśmy do naszych komputerowych przeciwników. W międzyczasie pojawiły się też wirtualne placaki do mordobić, ale jako że nie były poparte grami, nie wyszły poza sklepowe półki. Aż w końcu trafiła się prawdziwa perełka – wirtualny kij golfowy.

W skład pakietu PICTURE PERFECT GOLF VIRTUAL REALITY SYSTEM, bo o nim tutaj mowa, wchodzi liczący sobie 70 cm długości kij, podstawka z sensorami oraz CD-ROM z grą PICTURE PERFECT GOLF. Zasada działania urządzenia jest prosta. Na końcu kija znajduje się fotokomórka współpracująca z sensorami na podkładce. Kiedy wykonujemy uderzenie, czujniki podkładki odbierają impuls z kija i przesyłają sygnał do komputera. W zależności od tego które sensory i w jakim odstępie czasu odczytają sygnał, z taką prędkością i w takim kierunku poleci nasza wirtualna piłka na ekranie monitora. Aby zmienić nasz pokój na pole golfowe, wystarczy rozstawić podkładkę z czujnikami, podłączyć ją do złącza szeregowego (COM), zainstalować oprogramowanie, wziąć kij do ręki i... bach!. Lepiej przy tym rozejrzeć się dookoła, aby przypadkiem nie zahaczyć jakiegoś mebla czy (co gorsza!) monitora. Mnie wystarczyły 2 metry kwadratowe. Sam kij jest doskonale wyważony i wygląda jak prawdziwy, co zwiększa uczucie realizmu. Jest idealny dla biznesmenów, którzy mogliby trenować w pracy, w porze lunchu bez obawy, że wybiją szybę w gabinecie szefa.





Zawarty w pakiecie PICTURE PERFECT GOLF dla Windows nie dostarczył mi wielu wrażeń, jednak szperając na Internecie znalazłem driver umożliwiający współpracę urządzenia z LINKS 386 PRO, najlepszym golfem na PC, jakiego dotychczas widziałem. I wtedy zaczęła się prawdziwa zabawa! Przez parę dni graliśmy non-stop. Gulash, jak zwykle dążąc do perfekcji, ćwiczył po nocach, aż nadwerężył sobie mięśnie. A nasze matki pierwszy raz nie gderały, że znowu siedzimy BEZ RUCHU przed komputerem.

Cena pakietu jest bardzo wysoka, więc znajdzie on nabywców raczej wśród zamożnych miłośników golfa.



Jednak jego koszt i tak jest wielokrotnie niższy niż jedna partyjka na prawdziwym polu golfowym.

Łukasz Bura

P.S. Producent kija, firma SPORT SCIENCES, opracowuje wersję na SEGA Genesis i SNES oraz – uwaga – wirtualny kij baseballowy!

Dystrybutor:
Ultramedia, ul.Nowogrodzka 4
00–513 Warszawa
tel./fax (022) 628 80 74
Cena (z VAT): – 1000,- zł



THE POWER OF CHOICE

ZADZWOŃ!

PlayStation

999,-

Sony Playstation

32-bit. konsola gier telewizyjnych, joy pad, dysk demonstracyjny, kabel euro i cinch, instrukcja w języku polskim, 1 rok gwarancji

79,-

Gratis

Super Pad

Akcesoria

Controller Super Pad

Controller Game Pad 8

Controller Propad

Controller Station

Controller Station Master

Pistolet Predator

Joystick Arcade

Memory Card PSX

Memory Card

Memory Card Plus

Laser Lens Cleaner

RFU Adaptor

Extension Cable

Link Kabel

Manetka lotnicza

Mouse

Multi Tap

Controller NEGCON

Euro Scart-kabel

Gry

Zapowiedzi

Adventures of Lomax

SEGA SATURN

999,-

SEGA Saturn

32-bit. konsola gier telewizyjnych, joy pad, dysk demonstracyjny, kabel euro, wbudowana karta pamięci, instrukcja w jezyku polskim, 1 rok gwarancji.

W kompiecie z grą

1189,-

Akcesoria

Controller Super Pad 8

Controller Eclipse Pad

Joystick Eclipse Stick

Controller Explorer Pad

Controller Voyager Pad

Controller Terminator Pad

AV Adaptor

Starter Kit

Game Shark

Memory Card

Laser Lens Cleaner

Laser Lens Cleaner

Gry

Zapowiedzi

NINTENDO 64

Szczególnie polecamy

Predator 169,-

Game Pad 8 99,-

Pro Pad 109,-

Super Pad

Eclipse Pad

Eclipse Stick

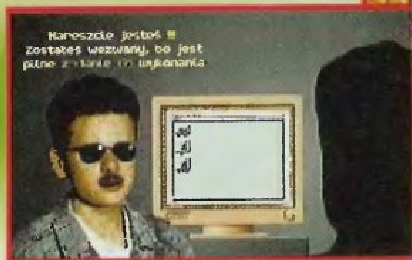
LAN SER

Największy importer konsol nowej generacji w Polsce

Hurt • 0-55 33-93-65 • Fax 0-55 33-59-44 • Detal

82-300 Elbląg, ul. Skrzydlata 1a

LAN SER



MIASTO ŚMIERCI

Szalony naukowiec, wynalazca broni o kosmicznej sile zamknął się w swojej fortecy i terroryzuje bogate kraje świata. Żąda oczywiście forsy, grożąc zniszczeniem stolic. Twoim zadaniem, jako agenta tajnych służb Rzeczpospolitej Polskiej, jest poskromić świra i odebrać tajne plany, które umożliwiły mu globalny terroryzm. Musisz się spieszyć, bowiem konkurencja nie śpi. Twoimi rywalami będą Rosjanin Misza i faszysta Heinz. Bossowie wyposażają cię w robota, a raczej zamykają w jego wnętrzu i rozkazują, abyś przeczesał Legnicę wzdłuż i w szerz w celu odnalezienia kryjówki profesorka.

Główny ekran został podzielony na kilka logicznie uporządkowanych części, co okazało się strzałem w dziesiątkę. Na samej górze znajdują się wskaźniki uaktywnionej broni, liczba amunicji i zdobytych punktów. Poniżej znajduje się największe okno z mapą miasta lub polem bezpośredniej walki w przypadku napotkania wroga. Na samym dole od lewej mamy zestaw kontrolek informujących o niebezpieczeństwie czy niespodziance w postaci miny do rozbrojenia. Na środku dolnego pasa ukazane są korytarze, po których się poruszasz. Po prawej stronie znajduje się kolejny zestaw kontrolek i przełączniki wykorzystywane do podnoszenia przedmiotów i uaktywniania informacji. Taki podział ekranu głównego wynika z treści i formy gry, bowiem aby dotrzeć do „Wilczego Szańca", musisz przebrnąć przez całe miasto przypominające labirynt.





MIASTO ŚMIERCI jest grą zręcznościową z elementami przygodowymi i strategicznymi. Poruszasz się po labiryntach miasta przyszłości, eliminując napastliwych przeciwników. Przypomina to klasyczny celowniczek w stylu OPERATION WOLF, bowiem twoim celem są pojawiające się na chwilę cyborgi. Do perfekcyjnego namierzania wroga służy przesuwany myszką celowniczek. Zestaw ołowiu drzemiący w magazynkach odpala się lewym przyciskiem myszki. Gdy kółeczko celowniczka najedzie na przeciwnika, zmienia się w kwadracik, co znaczy: zabij! Wędrując po labiryncie natrafisz także na inne niespodzianki. Najczęściej na uzbrojenie i dopałki leżące pod nogami robota, które należy podnieść odpowiednią komendą. Dość często spotykaną przeszkodą są zaminowane ulice. Jeśli nie chcesz stracić cennej energii, będziesz musiał zabawić się w sapera i rozbroić ładunki. Odbezpieczanie przypomina logiczną zabawę z telewizji, w której należy odgadnąć prawidłową kombinację cyfr

50

L.K. Avalon'96

AMIGA 500+/1200	3 dyskietki, 2 MB HD
L.K. Avalon	29 zł

Za: fabuła, wielozadaniowość
Przeciw: kolorystykę, nudę



BLOBZ

Zapewne większość ortodoksyjnych i staroszkolnych Amigowców pamięta doskonała grę logiczną LEMMINGS, która polegała wyprowadzaniu do wyjścia kudłatych stworków. Grupa mało ambitnych, ale dowcipnych ludzi postanowiła odświeżyć nam pamięć, robiąc własną grę na jej kanwie. Zamiast kudłatych stworków mamy do ratowania zielone liszki albo, jak kto woli, zielone kulki z wyłupiastymi oczami. Fachowo te stworzonka nazywa się Blobzami. Nazwa ta nie figuruje w żadnym słowniku, encyklopedii zwierząt i poradniku zielarza. W BLOBZ grać można w dwóch trybach różniących się poziomem trudności i treścią. W trybie Normal będziesz zmuszony pokonać przygotowane przez komputer poziomy, których stopień komplikacji zwiększa się proporcjonalnie do zaliczonych etapów. W drugim wariancie pokonujesz własne levele, przygotowane przez siebie przy pomocy zawartego w grze edytora. Edytor jest przejrzysty i własne poziomy projektuje się w nim bezproblemowo. Niewątpliwie jest to zaletą gry.

Gra podzielona została na olbrzymią liczbę poziomów opatrzonych kodami, podawanymi po zaliczeniu etapu. Pierwsze etapy są zwykłą zabawą dla przedszkolaków lub zaprawą w prawdziwym boju, bowiem do ratowania Blobziaków wykorzystujesz sporadycznie lewy przycisk myszki. W następnych etapach na dole ekranu pojawia się pasek z różnymi czynnościami, jakie możesz zlecić swym podopiecznym. Zmienia się też architektura terenu, pojawiają się przeszkody, musisz więc coś przeskoczyć, wysadzić w powietrze, przebić się przez ścianę, wywiercić dziurę w podłożu itd. Wystarczy wówczas kliknąć na wybranej z paska czynności ikonce symbolizującej np. skakanie, kliknąć powtórnie na Blobzie, a ten skoczy najwyżej, jak tylko będzie mógł. Niby proste jak pas startowy, ale gdy masz do uratowania kilkanaście Blobzów i kilka przeszkód do pokonania, zaręczam, że nieźle się napocisz.







BLOBZ charakteryzuje znośna jak na kości AGA grafika i nienajgorsza muzyka, chociaż po kilku godzinach grania musiałem ją wyłączyć. Lepiej



w ściśle określonym czasie. Zdarza się, że dojdziesz do ulicy zamkniętej elektroniczną bramą. Z reguły wyłączniki umieszczone są kilka przecznic dalej.

Ta z pozoru zróżnicowana akcja na dłuższą metę strasznie się nudzi, ponieważ strzelanie do ruchomego celu na trzech planszach nie ulega zmianie, zaś przerywników logiczno–przygodowych jest stanowczo za mało. Gra ma przeciętną grafikę, sprowadzoną do wyświetlania kilku kolorów na jednej planszy. Troszeczkę lepszy jest za to dźwięk. MIASTO ŚMIERCI – zhybrydziały przeciętniak.

Wicik



45

Floppy Disk'96

AMIGA 1200 | 2 dyskietki, 1.5 MB HD

Za: grafika, szokujące sample, humor
Przeciw: muzyka, brak oryginalności



zastępowały ją digitalizowane gadki–szmatki wygłaszane przez jakiegoś gostka, który podniesionym głosem woła: „lewel komplityd!"

Gracz, który nie zetknął się jeszcze z LEMMINGS, będzie z tej gry zadowolony, w przeciwieństwie do wyjadacza, któremu nie spodoba się zżynka starego pomysłu.

Wicik



VALHALLA



Australijczycy z VULCAN SOFTWARE znaleźli dobry sposób na zarabianie pieniędzy, wydając gry sprzedawane wysyłkowo. Z dotychczasowych produkcji: TIME KEEPERS, HILL-SEA LIDO i VALHALLA, ta ostatnia cieszy się największą popularnością wśród graczy, o czym świadczy trzecia część przygód księcia.

W najnowszej odsłonie dojrzały już potomek króla musi podtrzymać linię dynastii i w tym celu znaleźć sobie żonę. Jak się dalej okazuje, jest to idealny materiał na kolejną, najdłuższą przygodówkę, jaka kiedykolwiek powstała na Amidze. Pomimo sześciu dyskietek gra charakteryzuje się brakiem dialogów pisanych – bohaterowie wszystko mówią sami. W porównaniu do poprzednich części zauważyłem zdecydowanie lepszą digitalizację mowy, wyraźniejszą, zrozumiałą dla Polaka w stu procentach. Zmianie uległ również system sterowania. Zrezygnowano z obsługi gry joyem, decydując się na wygodniejszą i bardziej praktyczną myszkę. Różni się więc system poruszania się, teraz uaktywniany strzałką nanoszoną myszką przed sterowaną postać. Jeśli chcemy ruszyć księciuika w prawo, należy najechać tam



myszką i po pojawieniu się strzałki kliknąć lewym przyciskiem myszy. Do wykonywania różnych czynności służy szereg ikon znajdujących się w dolnej części ekranu. Ikony pojawiają się dopiero wtedy, gdy najedzie się nań kursorem. Wygoda i prostota w jednym.

Akcję rozgrywającą się na ekranie śledzisz w małym okienku umieszczonym w centralnym punkcie. Szkoda, że okienko uległo pomniejszeniu, gdyż pole widzenia zdecydowanie się zmniejszyło w porównaniu do poprzednich części. Podobnie jak w poprzednich odsłonach, zagadki i zadania łączą się w jeden ciąg przyczynowo–skutkowy. Należy gadać z każdym ile się da, zapamiętać, czego mu potrzeba i skojarzyć przedmioty z daną osobą. Następnie trzeba dostarczyć pożądane przedmioty właściwej osobie, za co z reguły otrzymuje się nowe. W ten sposób możesz się bawić dobre kilkadziesiąt godzin, próbując ukończyć wszystkie 4 poziomy (tyle ma każda VALHALLA).

Młodość w VALHALLA 3 jest wysoka, pomimo żmudnego klikania i ględzenia o niczym i bez sensu. Penetracjom towarzyszą różne efekty dźwiękowe i sporadycznie rozbrzmiewająca muzyka. Grafika w zasadzie pozostała taka sama, jeśli nie liczyć kosmetycznych zmian w scenerii i obwódkach. Firma VULCAN SOFT-WARE w dalszym ciągu opiera się na ciemnej i monotonnej kolorystyce, którą poznaję na kilometr. W sumie nie ma co się dziwić producentom, bo jeśli coś się sprzedaje i ma rzesze zwolenników, nie należy dokonywać zbyt drastycznych zmian.

Myślę, że większość przygodówkowych wyjadaczy z zadowoleniem przyjmie propozycję spędzenia kolejnych godzin z grą VALHALLA. Poza tym szlifowanie języka i nauka nowych słówek to ważna rzecz. Dzięki tej grze można miło spędzić czas i jeszcze się czegoś nauczyć. Czekamy na VALHALLA 4.

Wicik











85

Vulcan'96

AMIGA 500/1200 5 dyskietek, 4,5 MB HD

Komentarz: kolejna, bardzo dobra przygodówka z serii Valhalla





DNA

Jakimś cudem niedaleko Ziemi statek obcych odpalił rakietę, która w całości przedarła się przez atmosferę i wpadła do małej rzeczki na północy Anglii. Okazało się, że w środku znajdował się podejrzany łańcuch DNA, nie znany żadnemu naukowcowi. Grupa najlepszych genetyków postanowiła zbadać sprawę w tajemnicy przed światem i rządem. Podejrzane DNA wykorzystała do genetycznych eksperymentów na żywych istotach. Efektem stała się możliwość połączenia tkanki żywej z maszyną. Na ulicach pojawiły się dziesiątki cyborgów, tysiące niezniszczalnych maszyn, śmierć i ogień...

DNA przypomina takie hity, jak LASER SQUAD i UFO, a to ze względu na system prowadzenia rozgrywki. Jako że konkurencji wśród gier strategicznych na poziomie prawie nie ma, pomysł z pewnością spodoba się wszystkim wielbicielom logicznego myślenia. Gra przeznaczona jest dla jednego gracza i w całości obsługiwana jest myszką lub z poziomu klawiatury.

Grę zaczynasz od wyboru jednego z kwadratowych sektorów planszy. Okno właściwej akcji ukazuje widok z góry. Ponieważ jesteś pracownikiem rządu, masz do swej dyspozycji dwuosobowy team (człowieka i cyborga). Twoim zadaniem jest wyłapanie wszystkich zmutowanych istot, pobranie od nich próbek DNA i jego przebadanie. Zbadanie DNA pozwoli ci wytworzyć szczepionkę, która uodporni cię na zarazki rozsiewane przez coraz trudniejszych do pokonania wrogów. Większość wykonywanych przez ciebie operacji podlega ograniczeniom wynikającym z kilku ruchów przypadających w każdej turze na jedną postać. Jeśli planujesz przebyć sporą drogę, musisz się liczyć z tym, że nie pozostanie ci w danej turze zbyt wiele energii na walkę, która jest najważniejszym elementem gry. Każda z twoich postaci posiada ograniczoną ilość energii, sił witalnych, odporność na wirusy i inteligencję. Wszystkie wartości zużywają się po bezpośrednim kontakcie z przeciwnikiem, dlatego musisz je uzupełniać w trakcie walki. Na kolejnych poziomach stanowiło to dla mnie duże utrudnienie, lecz z drugiej strony podnosiło walory gry.

Grafika w DNA jest dobra, w zupełności wystarcza do genetyczno–strategicznej zabawy, której miodność dorównuje wspomnianym UFO i LASER SQUAD. Na tle szaty graficznej ubożej prezentuje się dźwięk z powtarzającym się zestawem charakterystycznych sampli. DNA polecam każdemu zwolennikowi strategii, ponieważ jest to gra wciągająca, inteligentna i przemyślana. Jednak najważniejszą jej cechą jest banalna obsługa – matka sukcesu większości przebojów!

Wicik





90

Applaud Software'96

AMIGA 600/1200 **3 dyskietki, 1.5 MB RAM**

Komentarz: ekstra połączenie UFO i LASER SQUAD z kilkoma nowinkami, piekielnie wciągające gra

ASTRAL

Astral nigdy nie był zły, czasem tylko dał w zęby komuś, kto na to zasłużył. Nigdy nie bił bez powodu, wódki też nie pił, dlatego niektórzy zaczęli posądzać go o konszachty z diabłem. W ten sposób Astral wyrósł na wielkiego faceta, a raczej maga, który posturą i umiejętnościami dorównywał samemu Wiedźminowi.

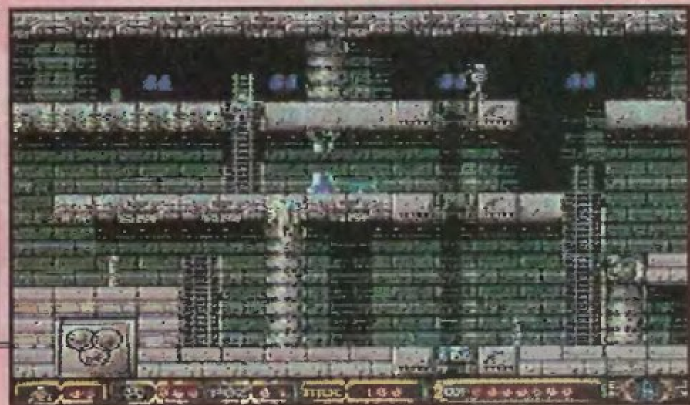
Tak oto Astral został tytułowym bohaterem najnowszej platformówki wydanej przez rzeszowski L.K. AVALON. Trzeba przyznać, że widać tu wyraźny postęp w porównaniu do poprzednich produktów tej firmy. ASTRAL naprawdę jest grą dobrą!

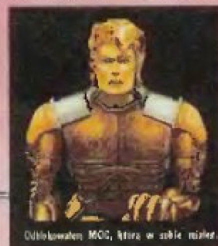
Akcja gry toczy się w czterech światach, składających się z szesnastu poziomów, co gwarantuje nam długie godziny doskonałej zabawy. Zróżnicowana tematyka nie pozwala się nudzić! Poziom trudności rośnie wraz z pokonanymi levelami, zmuszając nas do wykonywania bardziej złożonych czynności. Na początku musisz tylko zebrać sześć kryształów i umieścić je w specjalnym zasobniku. Dalej musisz jeszcze zlikwidować barierę złej mocy, zniszczyć teleport itd. Po zebraniu kryształów i umieszczeniu ich w wysięgniku otwierają się wrota do następnego świata. W ciągu kilkunastu sekund powinieneś się do niego przenieść, gdyż w przeciwnym razie dopadnie cię zły bonzo. Wystarczy jedno zetknięcie z tym fagasem, a opuścisz świat żywych na wieki.

Astral jest zwinny jak ryś, silny jak niedźwiedź i mądry jak sowa, o czym niejednokrotnie będziesz miał okazję się przekonać. Koleś potrafi świetnie operować pistoletem laserowym, który będziesz musiał znaleźć, rewelacyjnie obsługuje taczkę (taczka służy do przewożenia kryształów) oraz perfekcyjnie walczy z siłami przeciwnika. Plejada wrogich postaci jest pokaźna, z niebezpiecznymi, okrutnymi uczniami Predatora na czele, skrytymi pod rozmytą peleryną, ledwie zauważalną dla ludzkiego oka. Nie mniej straszliwe są kościotrupy wypuszczające ze swych macek olbrzymie czachy o nieprawdopodobnej sile destrukcyjnej. Astral, syn Australa, porusza się po systemie plansz urozmaiconych dziesiątkami wind, drabin i teleportów. W tak uroczym środowisku matka natura porozrzucała sporo bonusów.

Animacja gry i grafika, jak na polskie i światowe realia, są bardzo przyzwoite. Osobiście wolałbym, aby tytułowy koleżka był troszeczkę większy, żeby nie popsuć sobie za bardzo wzroku. Muzyka i efekty dźwiękowe są wysokiej jakości, system sterowania jest bardzo wygodny, dostępny zarówno dla posiadaczy drążków, jak i samej klawiatury; miodność jest olbrzymia. Podoba mi się wykorzystanie systemu kodów, dzięki któremu nie trzeba zaczynać gry od początku. Polecam tę grę wszystkim miłośnikom platformówek z elementami logiki.

Wicik





85

L.K. Avalon'96

AMIGA 500/1200 **3 dyskietki, 2.5 MB HDD**

Za: grafika, pomysł, muzyka, klimat

Przeciw: zbyt mały hero







CAPITAL PUNISHMENT

Tak się składa, że większość gier na Amigę pojawia się na rynku bez zapowiedzi i rzadko które poparte są rzetelną kampanią reklamową. Od czasów głośnych KILLING GROUNDS oraz FIGHTING SPIRIT do prasy nie przedostawały się żadne informacje na temat nowych produkcji. Dlatego gdy pojawiło się demo bijatyki 2D – CAPITAL PUNISHMENT, w spokojnym światku Amigowców zawrzało. Wszyscy snuli domysły na temat ostatecznej wersji gry.

Dziś wszystko jest już jasne. Na siedmiu dyskietkach upchnięto 15 MB danych, które działają tylko na twardym dysku. Jeśli wydawca decyduje się na takie rozwiązanie, musi to coś oznaczać! Pierwsze odpalenie CAPITAL PUNISHMENT wywołuje doznania, które można by porównać jedynie do zderzenia z falą tsunami.



Od rewelacyjnej grafiki, świetnego dźwięku i płynniutkiej animacji zwiędły kolce moich kaktusów! Wystarczy podnieť, przejdźmy do konkretów.

Gra przeznaczona jest dla jednego lub dwóch graczy posługujących się joyami, klawiaturą lub padem od CD32. Z przyczyn czysto praktycznych polecam zorganizować sobie pada, który w pełni wykorzystuje możliwości gry. Niestety, klawiatura, podobnie jak joy, ma do dyspozycji tylko jeden fire, co w porównaniu do sześciu na padzie jest niedopatrzeniem i wielką pomyłką. Jeśli zdecydujesz się sterować wojownikiem przy pomocy pada, będziesz mógł wykonać pięć podstawowych uderzeń i jeden blok. Co ciekawe, cztery ciosy i blok wykonywane są bezpośrednio po wciśnięciu przycisku, natomiast najważniejsze ciosy wywołuje się po wciśnięciu oddzielnego klawisza i kierunku. Taka kombinacja jest wspólna dla klawiatury, drążka i pada, z tą subtelną różnicą, że dwa pierwsze urządzenia mogą wykonać tylko to jedno charakterystyczne uderzenie. W sumie na każdą postać przypada po kilkanaście ciosów, w tym kilka specjali i combosów.

Do wyboru masz cztery postacie o odmiennych stylach walki, zróżnicowanej posturze i cechach psychofizycznych. Oprócz nich występują w grze jeszcze czterej przeciwnicy (dwóch ludzi, obcy i poczwara z piekła rodem), ale nie możesz nimi walczyć. Najtajniejsza ze wszystkich wojowników jest kuciapa, która walczy bez majtek, z gołymi, sterczącymi pierogami! Nie jest zbyt twarzowa, ale idealnie nadaje się na kolkę, o czym sami się zresztą przekonacie. Gdy panna zwycięży, w prowokujący sposób nachyla się i obnaża swój ponętny zadek (chyba już wiecie, kim najczęściej grałem w CAPITAL PUNISHMENT?).



Pojedynki odbywają się w tak piorunującym tempie, że czasem nie wiadomo, kiedy nastąpił koniec. Szkoda, że walczyć można tylko w dwóch sceneriach. Przez to gra nie osiąga tego efektu, co MORTAL KOMBAT czy STREET FIGHTER. Z drugiej strony scenerie mają kilka dodatków w postaci dyndającego haka, nabitej na ścianę brony z kolcami czy elektrycznej pułapki. Jak się zapewne domyślasz, po celnym ciosie przeciwnik ma szansę wylądować nabity na hak lub wystające kolce. Zaręczam, że efekt końcowy jest oszałamiający – bryzgająca wokół jucha, wróg wyjący z bólu – po prostu rozkosz! Nie trzeba wychodzić na ulicę, żeby przyłożyć komuś w zęby.

Rozgrywanie tych wszystkich wspaniałych pojedynków nie byłoby możliwe, gdyby nie rewelacyjna grafika, nad którą autorzy pracowali przez dwa lata. Włożony w grę trud i wylany pot widać na każdym kroku, gdzie szczegółowość i efekty graficzne wyciśnięte z kości AGA zadziwiają największych znawców Amigi! Wszyscy wojownicy zostali rewelacyjnie narysowani, posiadają po kilkanaście klatek superszybkiej i płynnej animacji, zaś scenerie miażdżą wizjonerstwem i pedantycznością, a cienie rzucane na posadzkę i ściany wyglądają jak prawdziwe. Efekty graficzne (light sourcing) wykorzystane w CAPITAL PUNISHMENT widziałem już w innych grach, ale nie przypuszczałem, że sprawdzą się one w mordobiciu. Facet od grafiki wykazał się perfekcjonizmem i z powodzeniem mógłby pracować nad najbardziej kasowymi produkcjami. Moim zdaniem ta gra zrewolucjonizowała nurt mordobić na Amidze i tchnęła w niego nowego ducha, wyznaczając nową jakość i nowy standard.

Podobnie jak szata graficzna, zadziwia w CAPITAL PUNISHMENT dźwięk, oferujący zestaw kilkudziesięciu efektów specjalnych – jęków, pustego odgłosu piąchy przyklejającej się do podbródka czy wrzasku katowanego kolankiem w brzuch frajera. Momentami odnosiłem wrażenie, że oglądam jedną z najlepszych produkcji karate z Jackie Chanem w roli głównej. Świetny efekt wywołuje czołówka z agresywnie wyjeżdżającą piąchą w takt szalonej i ostrej muzyki (pure adrenaline we krwi)!

Z pełną odpowiedzialnością oświadczam, że CAPITAL PUNISHMENT to najlepsza bijatyka, jaką widziałem na Amidze! Nie przyfika jej żadna z odsłon STREET FIGHTER ani gloryfikowany ostatnio FIGHTING SPIRIT. Dlaczego? – bo ma prześliczną grafikę, cudowny dźwięk, dynamikę, „najpotężniejszy zbiornik z miodem" i szczyptę oryginalności, której dawno na Amidze nie widziałem. Panowie z CLICK BOOM zapowiadają kolejne produkcje, o ile zasilicie ich kasę, a nie będziecie grać w piracką wersję! Według mnie, jest to gra roku 1996 na Amigę!!!

Wicik



Click Boom'96

AMIGA 1200/4000 7 dyskietek,14 MB HDD

Komentarz: najlepsze mordobicie wszech czasów na Amidze, w kategorii 2D mogłoby konkurować z odpowiednikami na superkonsolach i PC

LOLLYPOP

Tak się niefortunnie składa, że o większości hitów, które mają się ukazać, nikt nigdy nie słyszał. Podobnie było z LOLLYPOP, które mnie osobiście zaszokowało nieprawdopodobnym poziomem miodności, grafiką i przede wszystkim obłędną muzyką.

LOLLYPOP jest platformówką przeznaczoną dla jednego gracza posługującego się klawiaturą, padem od SEGA MEGADRIVE lub joyem. Składa się z ośmiu rozbudowanych i zróżnicowanych poziomów opatrzonych kodami, które pojawiają się po przejściu każdego levelu. Każdy poziom różni się od siebie, nigdy nie powtarzają się przeciwnicy, przeszkody za każdym razem inaczej się omija, zmieniają się też zadania i możliwości. W pięciodyskietkowej grze LOLLYPOP, której przejście wymaga wielu dni grania, jest to jeden z najważniejszych czynników wpływających na wysoką miodność i brak odczuwalnej nudy.





Bohaterem twoich poczynań jest dziewczynka z kluczykiem w plecach, czyli najprawdziwsza, nakręcana lala! Skowroneczek potrafi wykonywać kilka ciekawych czynności, w tym chodzić i wskakiwać, gdzie popadnie. Do wyższych jumpów dziewczę wykorzystuje dopałki ukryte w skrzyniach z bonusami. Możesz się do nich dobrać, podobnie jak zniszczyć przeciwnika, strzelając serią lizaków, które tu okazują się najlepszym orężem w walce ze złem! Miłośniczka lizaków potrafi jeszcze uruchamiać różne dźwignie służące do pokonywania skomplikowanych przeszkód oraz pstrykać fotki pomocne w ukończeniu każdego poziomu. Musisz przy tym uważać na ograniczoną liczbę zdjęć przypadających na poziom.

Grafika w LOLLYPOP jest śliczna, dopracowana i dopieszczona przez prawdziwego szeryfa i pedanta. Wykończenia wraz z obłędną kolorystyką w dalszych levelach są ekstra, mile łechtają oko. Równie świetna jest animacja i ciekawe trzy tła. O ile grafika urzekła mnie ciepłem i prostotą, o tyle na tle muzyki oszalałem. Każdy z dziesięciu modułów towarzyszący grze świadczy o mistrzostwie, zwłaszcza pierwszy utwór, od którego o mało nie dostałem kociokwiku.

W ostatnim czasie dawno nie urzekła mnie tak żadna platformówka. LOLLYPOP polecam każdemu, jako produkt najwyższej klasy, na długie godziny samotnego i fajnego grania!

Wicik





95

Rainbow Arts'96

AMIGA 1200 — 5 dyskietek, 3,5 MB HDD

Za: grafika, muzyka, kolorystyka, animacja, miodność
Przeciw: postać powin[illegible]ać więcej czynności

WEMBLEY INTERNATIONAL SOCCER

Londyński stadion Wembley, na którym reprezentacja Anglii rozgrywa wszystkie międzynarodowe mecze, raczej źle kojarzy się najmłodszym Polakom. Z kolei dla rodowitych Angoli z AUDIOGENICS stadion Wembley jest największą chlubą w historii piłki nożnej na wyspach. To właśnie na nim angielska reprezentacja triumfowała na Mistrzostwach Świata w 1966 roku, zdobywając jedyny jak na razie złoty medal.

Piłka nożna WEMBLEY INTERNATIONAL SOCCER tylko nazwą związana jest z odpowiednikiem naszego chorzowskiego giganta. Przeznaczona jest dla jednego lub dwóch graczy, mogących grać w jednej drużynie lub przeciwko sobie. Gra ma trzy rodzaje rozgrywek: mecz towarzyski, ligę złożoną z ośmiu drużyn oraz turniej o mistrzostwo świata. Możesz wybrać drużyny sam lub pozwolić komputerowi, aby je wylosował. Mecze rozgrywa się tylko narodowymi jedenastkami, w tym reprezentacją Polski. Niestety, nazwiska piłkarzy nie pokrywają się z rzeczywistością i najprawdopodobniej zostały zaczerpnięte z podpisów turystów zwiedzających Chiński Mur. Kto był, ten wie, że na odcinku 10 kilometrów pomiędzy przełęczą „krzaczki, krzaczki" a rzeką „krzaczki, krza-czki" znajdują się wyryte w cegle tylko polskie napisy.



Przed rozpoczęciem meczu i wyborem zawodów masz szansę wyedytować od podstaw własne taktyki. Różnorodność możliwości przeszła moje najśmielsze oczekiwania, bowiem można wyedytować niemal wszystko, czego dusza zapragnie. Nie spodziewałem się, że można aż tak namieszać w formacjach ofensywnych. Naturalnie, edycja taktyk połączona jest z edycją kilkudziesięciu wariantów ustawienia.

Mecze rozgrywane są na kilku rodzajach murawy w towarzystwie zmiennych warunków atmosferycznych. Na błotnistym boisku i podczas dużego wiatru większość banalnych zagrań staje się sztuką, ponieważ piłka staje w błocie lub dostaje poślizgu, a na dodatek zwiewa ją silniejszy podmuch wiatru. Dodaje to smaczku meczom i wyklucza ewentualne schematy, których tak bardzo nie lubię. Mecze ukazane są z dwóch widoków, w tym z lotu ptaka, co przypomina serię KICK OFF. Niemalże identycznie zostało rozwiązane sterowanie piłkarzami i operowanie piłką, które jest dynamiczne i banalne. Niezbędna jest pomoc skanera oraz zbliżenia pojawiające się w małym okienku. Dzięki nim podania pozbawione są przypadkowości i wiesz, kiedy zawodnik sygnalizuje chęć otrzymania piłki. Jednak bardziej praktyczny i ładniejszy jest widok z boku boiska, bo zawodnicy prezentujący się w całej okazałości są lepiej animowani. Poza tym więcej widać. Plamki biegające po boisku i śmiesznie machające łapkami wyglądają okazale, a zdobyte gole urzekają pięknem.

Firma AUDIOGENICS przygotowała dwie wersje gry: jednodyskietkową na Amigę 500/600 i dwudyskietkową na Amigę 1200. Naturalnie druga wersja jest zdecydowanie ładniejsza, posiada więcej klatek animacji piłkarzy, lepszy scrolling boiska, więcej opcji i kolorów. W obydwu wersjach szwankuje trochę dźwięk, ale gdyby zdecydowano się na ładne sample, gra musiałaby zawierać więcej dyskietek.

WEMBLEY INTERNATIONAL SOCCER jest grą dobrą, lepszą od TOTAL FOOTBALL, ale nie dorównującą SENSIBLE SOCCER, niestety... Ma dużą miodność, zróżnicowany poziom trudności i znikomą konkurencję na rynku.

Wicik

75

Audiogenics'96

AMIGA 500/1200 — 1 dyskietka

Komentarz: dobra piłka nożna, bazująca na doświadczeniach poprzedników, trochę nowatorska

KGБ NEWS

KOLOROWY GROWY БIULETYN

BARDZO TANI SPECJALNY DODATEK DO SECRET SERVICE

PARAMILITARNY MAGAZYN DLA WOJOWNIKÓW

Czy zauważyliście, że ostatnio pojawiła się cała masa gier? Trochę nudno to powtarzać, ale takie są fakty. Na pewno to zauważyliście i już od dawna zagrywacie aż do bólu! Miałem na myśli coś innego, a mianowicie oceny gier w klepsydrach. Gdyby prześledzić dokładnie wszystkie numery SS z ostatniego roku (co najmniej) i na podstawie średniej ocen sporządzić wykres, okazałoby się, że krzywa z numeru na numer pnie się w górę! Doszło do tego, iż niemal co drugi tytuł otrzymywał co najmniej 80%. W efekcie gry przeciętne, bo przecież i takie wśród nich się zdarzały, dostawały 60–70%, a prawdziwe chały rzadko kiedy spadały poniżej 40%.

Zaraz, zaraz, coś tu jest nie tak... Czyżby poziom gier rzeczywiście podniósł się tak zauważalnie, czy też może panowie redaktorzy ostatnimi czasy zbytnio sobie pofolgowali, szczodrze obsypując brawami kolejne produkcje? Po części i jedno, i drugie, a nawet trzecie – inflacja. O tym za chwilę.

Poziom wydawanych ostatnio gier znacznie się podniósł – są to produkcje w dużej mierze dobre, ale uwaga – zwłaszcza jeśli zestawić je z grami znacznie wcześniejszymi. Ten proces łatwo daje się zauważyć na przykładzie kolejnych kontynuacji tych samych tytułów, choćby serii FIFA czy MORTAL KOMBAT. Gry coraz lepiej wykorzystują możliwości sprzętu i nośnika CD, poprawia się jakość ich oprawy audio-wizualnej, co w większości przypadków wpływa też na miodność. W efekcie mamy do czynienia z najprawdziwszym procesem dewaluacji. Oceny rosną i rosną, i jeśli byłoby to możliwe, najchętniej przekroczyłyby naszą stupunktową skalę. Kiedy zbyt długo słuchacie muzyki podkręconej na maksa, w końcu przestajecie ją słyszeć w ogóle, gdy ktoś ściszy sprzęcior. A to prowadzi do głuchoty...

Tak, tak, dewaluacja jest bardzo przykrym zjawiskiem, zwłaszcza gdy dotyczy pieniądza. Nawet Mistrz Kołodko musi się liczyć z dewaluacją rzędu 20% w skali roku. A w takiej sytuacji najlepszym na to lekarstwem jest co? Oczywiście, denominacja! I w naszym przypadku musieliśmy się do niej odwoływać, przywracając stary ład. Bogiem a prawdą już nie raz robiliśmy takie „przeceny" w przeszłości, co spotykało się zawsze z całkowitym brakiem zrozumienia ze strony wydawców gier. Na przykład gra, która w jednym miesiącu zasługiwała niesłusznie na ocenę 85%, następnym razem dostała by uczciwe 65%. Przepraszamy za zamieszanie, stare oceny będą respektowane jeszcze przez 14 lat.

Wyższe noty zarezerwowane są tylko dla prawdziwych hitów. Tytuły przeciętnie na powrót staną się przeciętne, zaś o kitach z zasady staramy się nie pisać.

A tak między nami mówiąc, to wszystkie gry dzielą się na gry dobre i gry do... Zresztą sami wiecie!

Hunter

Obniżka stóp procentowych

W NUMERZE





rys. Sebastian Strzeszewski



Cześć!

Luty to fajny miesiąc, bo w szkole kończy się semestr i są ferie. Z własnej, wieloletniej praktyki wiem, że lepiej odpoczywa się bez żadnych stresów. Weźcie sobie zatem do serca słowa naszych braci zza Wielkiej Wody „Stay in school!" i „Winners don't use drugs!". Osobiście wybieram się na ferie w góry, na Snow Board. Po zaliczeniu semestru trzeba odpocząć, prawda? Gulash

• • •

Jak to naprawdę jest z tymi kartami opartymi na S3 Virge? Pisaliście, że niesamowicie dopalają PeCeta, że wszystkie gry dostają niesamowitej płynności i w ogóle jest super. Tymczasem ja przetestowałem kilka takich kart na własnej skórze i – niestety – to nie urywa głowy. Przyspieszenie co prawda jest, ale o jakieś 20-30% w najlepszym przypadku. O co więc chodzi? Joker, Tychy

Masz absolutną rację, poza tym „dopalacze" oparte na procesorze Virge aby dobrze spełniać swoje funkcje, muszą pracować przynajmniej z Pentium 100. Różnica szybkości może się wahać od 10% nawet do 50% w niektórych przypadkach, ale to i tak dużo, zważywszy na prostotę rozwiązania jako takiego. Karty bardziej markowe działają lepiej, a te „no name" – gorzej. W żadnym przypadku nie osiągnie się takiego efektu, jaki dają dedykowane karty graficzne do obsługi 3D, za cenę minimum 2.000,- PLN, poza tym nikt ich nie poleca do gier. To po prostu tak jak w życiu – znowu nie ma wyboru – trzeba używać to, co jest. Nasze doświadczenia z pracy z S3 Virge każą zweryfikować poprzednią opinię – recenzje były trochę zbyt optymistyczne. Na szczęście ukazuje się tak wiele kart, że do tematu będziemy jeszcze wracać.

• • •

Wyczytałem, że numer jest wysyłany do prenumeratorów wcześniej, niż do kiosków. Czy to oznacza, że prenumeratorzy otrzymują go wcześniej?

Rzeczywiście, prenumerata jest wysyłana na 3 dni przed dostarczeniem numerów do kiosków. Jednak kolporterzy działają tak sprawnie, że potrafią czasem w ciągu jednej nocy rozprowadzić numer w województwie, natomiast poczta – sami wiecie – przesyłki czasem idą po kilka dni, a jak po drodze wypadnie weekend, to nie ma na to rady. Jeszcze nikt nie wygrał z wiatrakami.

• • •

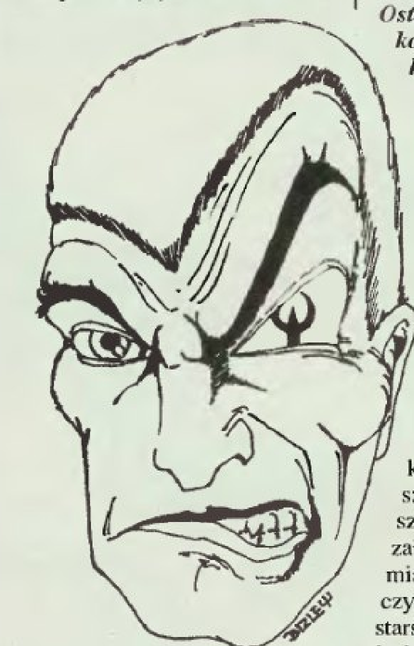
Rozumiem, że możecie mieć kłopoty z czytaniem i zapamiętywaniem szczegółów, ale bez przesady. Przede wszystkim bagaż nie jest wierny Rincewindowi, jak to napisane jest w opisie DISCWORLD 2! Poza tym kupił do Dwukwiat, by dopiero później ofiarować go Rincewindowi! Jacek Jankowski

Odpowiada Martinez. Rzeczywiście masz rację – DISCWORLD 2 fabułą troszeczkę odbiera od pierwowzoru książkowego Pratchetta – niektórych niuansów i zależności po prostu nie czuć w grze. Swoją drogą masz niezłe oko!

• • •

Mam kilka pytań do redakcji SS. 1. Kto i jak wpadł na pomysł założenia tego miesięcznika? 2. Kto i jak wpadł na nazwę SECRET SERVICE? 3. W jaki sposób redaktorzy dostali się do SS? 4. Czy gdzieś sprzedawane są autografy redakcji? Błażej, Poznań

1 i 2. Na pomysł wpadli panowie Marcin Przasnyski i Waldemar Nowak, jeszcze gdy kołysali się w kolebkach. Nazwę wymyślił stary Martineza, jak to już pisaliśmy i w ten sposób przyczynił się do rozwoju rynku gier w Polsce.. 3. Uhhh... bardzo różnie. Większość przez długi czas starała się o tę pracę, tworząc tysiące tekstów i podciągając warsztat pisarski. Generalnie, nowe talenty wyłuskuje Martinez. 4. Heh... nic mi o tym nie wiadomo. Autografy rozdajemy na wszystkich targach, na których jesteśmy oficjalnie obecni (PLAYBOX, LABIRYNT). Autografy się dostaje, a nie kupuje!



• • •

Na wstępie chciałbym pozdrowić redakcję i pochwalić was. Jesteście najlepszym miesięcznikiem o grach. Mam także kilka pytań. 1. Czy karta graficzna Trident zalicza się do standardu SVGA? 2. Na jak długo konfiguracja Pentium 75 z 8 MB RAM i HDD 1 GIGA wystarczy do grania? 3. Czy w DOS można programować? Paweł, Tychy

Dzięki za miłe słowa, oto odpowiedzi. 1. Kart VGA nie produkuje się już od dwóch lat. Jeśli ten Trident potrafi wyświetlić rozdzielczość 1024x768 w 256 kolorach, to jest to karta SVGA. Mała rada, nie kupuj go za żadne pieniądze (Trident to straszny chłam)! 2. P75 już nie wystarcza, poza tym jest praktycznie w tej samej cenie co P100. Aby gry były szybkie i płynne, potrzebny jest szybszy procesor (min. Pentium 133) i więcej pamięci RAM (min. 16 MB). 3. W pakiecie DOS zawarty jest program GW BASIC, który jest bardzo prostym językiem programowania. Jeśli chodzi ci o to, czy istnieją kompilatory języków programowania działające pod DOS, to oczywiście: ASSEMBLER, PASCAL, C.

• • •

Od niedawna jestem posiadaczem konsoli SEGA Saturn, mam w związku z tym kilka pytań. 1. Ostatnio zamieściliście zdjęcie konsoli Saturn, jednak moja konsola różni się wyglądem zewnętrznym od waszej (jest mniejsza). Czy różni się czymś w środku? 2. Ile godzin można grać bez przerwy? U mnie po dwóch godzinach lewa strona jest bardzo ciepła i wyłączam konsolę na kilka minut. 3. Czy przy połączeniu dwóch konsol i graniu we dwie osoby potrzebne są dwie kopie tej samej gry? Marcin, Włocławek.

1. Zgadza się, nowy model konsoli Saturn jest nieco mniejszy. Budowany jest z wydajniejszych części, a oszczędność kazała firmie zmniejszyć także wymiary konsoli. Oprócz tego niczym się oficjalnie nie różni od starszej siostry. 2. No cóż, to zależy jedynie od wytrzymałości gracza. Osobiście, dwa lata temu potrafiłem spędzić 12 godzin przed grą TEKKEN przy konsoli PSX i nic nie było w stanie mnie od niej oderwać. Generalnie, nie graj dłużej niż 6 godzin. Co godzina rób kilkuminutowe przerwy dla oczu, a nie dla konsoli. 3. Niestety tak – nie da się przecież wsadzić tego samego kompaktu do dwóch czytników naraz.

• • •

Jestem stałym czytelnikiem i mam do was kilka pytań. 1. Czy wiadomo wam coś na temat gry RESIDENT EVIL na PC CD? 2. KOMPENDIUM...2 – czy to trochę nie za wcześnie? (KW1 zawierało 32 numery!) Kamil, Gdańsk

1. Na razie skończyło się na zapowiedziach. Firma CAPCOM zajęła się nowymi STREET FIGHTERAMI, a RESIDENT EVIL na PC miał być przygotowywany przez VIRGIN... na razie jednak jest cisza. Miejmy nadzieję, że jednak kiedyś dojdzie do skutku. 2. KOMPENDIUM WIEDZY 2 zasadniczo różni się od pierwszej części, zawiera głównie oryginalny materiał, a nie jest kompilacją starych numerów, tak jak KW1. Kupuj, nie zastanawiaj się!

• • •

Jestem laikiem w sprawach sprzętu, mam więc kilka pytań: 1. Namówiłem rodziców na kupno modemu. Musi on jednak odbierać i wysyłać faxy. Pytam więc, czy każdy modem ma taką funkcję? 2. Czy procesory Cyrix są w pełni kompatybilne z procesorami Intel i AMD? 3. Do jakiego Pentium (120 czy 133) można porównywać procesor AMD K5 100? The Bill, Gdańsk

1. Praktycznie każdy modem ma wbudowany FAX, informuje o tym napis na pudełku. Jest on szybszy od normalnych, tradycyjnych faxów i praca z nim jest bardzo przyjemna. Wiele osób i firm używa fax–modemów zamiast kupować osobno fax i osobno modem. 2. Procesory Cyrix nie są polecane przez firmy produkujące gry i ja też ich nie polecam. Słabo chodzą Windows, pracy odmawia 3D Studio, a ostatnio wydało się, że i CIVILIZATION 2 też nie lubi Cyrixów. 3. Do Pentium 100, choć firma AMD twierdzi, że K5 100 jest ciutkę szybszy od Pentium 100. Skoro tak, to chyba do Pentium 120.

• • •

1. Czy gry na konsolę PSX kupione w Anglii będą działać na konsoli kupionej w Polsce? 2. Czy do PlayStation można podłączyć video i głośniki? 3. Jaką pojemność ma Memory Card do PSX? Bigos–Johny–Balboa

1. Tak, Zjednoczone Królestwo to przecież Europa. Nie kupujcie gier poza granicami Europy, bo nie będą działać! 2. Do PSX można podłączyć magnetowid (aby nagrać na taśmę przebieg gry), można też podłączyć wzmacniacz, a co za tym idzie i głośniki. 3. Standardowy Memory Card do PSX ma pojemność 15 bloków. Niektóre gry jednak wykorzystują więcej niż jeden blok (np. LONE SOLDIER 3, czy UFO aż

15!). Alternatywą mogą okazać się nowe karty pamięci o podwójnej, poczwórnej lub nawet dziesięciokrotnie większej pojemności. Na zachodzie dostępna jest też stacja dysków zapisująca SG na zwykłe dyskietki DD.

• • •

Jestem zapaleńcem fantasy, maniakiem militarnym, a co się z tym wiąże – graczem komputerowym. Od dawna piszę scenariusze do gier i najlepsze z nich chciałbym wysłać do jakiejś firmy zajmującej się tworzeniem gier. Proszę o podanie adresów takich firm. Ficel, Hajnówka

Adresy firm zachodnich znajdziesz w KOMPENDIUM...2. Jeśli zaś chodzi o polskie firmy software'owe, to raczej nie są zainteresowane scenariuszami do gier, lecz gotowymi produktami. Zbierz ekipę koderów, grafików, muzyków i zacznijcie sami coś tworzyć. Jeśli gra będzie na dobrym poziomie, na pewno znajdą się nabywcy.

• • •

Jestem posiadaczem konsoli GAMEBOY z czarno-zielonym ekranem. 1. Czy takie gry jak TOY STORY i inne prezentowane na łamach waszego pisma na Super GAMEBOY z kolorowym ekranem będą działać na mojej konsoli? 2. Co to właściwie jest ten Super GAMEBOY. Rykszarz, Poznań

1. Na 100% będą działać na twojej konsoli. Słowo honoru. 2. Super GAMEBOY to przystawka do konsoli SNES, dzięki której można podziwiać gry z konsoli GAMEBOY na telewizorze, grając joypadem od SNES. Automatycznie dodaje grom nieco kolorów (aż 4!), dlatego prezentowane przez nas screeny są w kolorze. Oczywistym warunkiem odpalenia przystawki Super GAMEBOY jest posiadanie konsoli SNES i carta z konsoli GAMEBOY.

• • •

Mam problem. Mianowicie nie wiem jaką kupić kartę dźwiękową do mojej maszyny. Ma ona współdziałać z syntezatorami (profesjonalnymi), chciałbym wycisnąć z nich max. Megamax, Zabrze

Zakładając, że masz PC, polecam najnowszą kartę CREATIVE LABS, a mianowicie SoundBlaster AWE 64 (recenzja karty już wkrótce w dziale sprzętowym). Według informacji dostarczonych nam przez firmę, AWE 64 ma bardzo rozszerzone (w porównaniu do AWE 32 lub GUS PnP) możliwości współpracy z syntezatorami (64 kanały i inne bajery).

• • •

Dlaczego firma Nintendo zdecydowała się na wyposażenie Nintendo 64 w czytnik cartów a nie CD? Czy mam przez to uważać, że cart jest lepszym nośnikiem niż płyta CD? Która z gier pod względem graficznym najbardziej się wam podoba: Crash, Mario 64 czy Nights? Czy ze względu na małą pojemność carta gry na Nintendo 64 nie będą posiadać intra? Johnny, Warsaw

Zapytaj pana Yamauchi (bossa Nintendo). Nie wiem, ale myślę, że jest to jedna z metod walki z konkurencją. Nie trzeba czekać, aż gra się załaduje (jak z CD). Po prostu włączasz i grasz! Niedługo wyjdzie stacja dysków magnetooptycznych. Czy cart jest lepszy niż CD? Hmm... to zależy, np. w MORTAL KOMBAT TRILOGY cart okazuje się lepszym nośnikiem (wszystko od razu, nie ma przestojów podczas morphingu Shang Tsunga), za to np. w CRUISIN' USA przydałby się CD (muzyka jest po prostu żałosna). To zależy... A najlepsza gra – MARIO 64! To absolutna rewelacja, rewolucja i w ogóle najlepsza gra video wszechczasów. A grafika jest po prostu prześliczna i tekstury się nie rozłażą jak w dwóch pozostałych. Natomiast ze względu na pojemność carta (4–16 MB) nie ma co liczyć na renderowane wstawki. Poczekaj na stację dysków magnetooptycznych.

• • •

1. Jak funkcjonuje shareware? 2. Co to znaczy zarejestrować grę i jakie są z tego korzyści? Marcin, Żdżany

1. Rynek shareware funkcjonuje na prostej acz genialnej zasadzie, która pozwala użytkownikowi wypróbować produkt przed jego zakupem. Prześledźmy to: kupujesz dyskietkę (lub płytę CD) z programem shareware (załóżmy, że grą) praktycznie za cenę nośnika. Jesteś teraz oficjalnym właścicielem kopii shareware, którą teraz możesz testować (najczęściej przez 30 dni). Taka kopia to najczęściej coś na kształt dema, prezentuje bowiem jeden lub dwa poziomy z pełnej gry. Jeśli program ci się nie podoba, kasujesz go i wszyscy zapominają o sprawie. Jeśli zaś stwierdzisz, że chciałbyś mieć pełną kopię gry (z wszystkimi poziomami i innymi bajerami), możesz program zarejestrować. 2. Zarejestrować, czyli zapłacić pieniądze twórcy produktu w zamian za korzystanie z programu. Zdarzają się przypadki, że jako shareware rozprowadzana jest w pełni sprawna wersja programu – wtedy zarejestrowanie go jest kwestią elementarnej uczciwości względem jego autora.

• • •

Redakcja zastrzega sobie prawo do publikacji nadesłanych listów. Zastrzega też sobie prawo do ich skracania, poprawiania błędów ortograficznych i usuwania wszelkich wulgaryzmów. Gulash zastrzega sobie prawo do odpowiadania na listy we właściwym sobie stylu Shotokan oraz nie odpowiadania na listy bez sensu. Wszystkie listy są czytane.

Aloha! Internet!

Na wstępie pragnę wyrazić swą gorącą solidarność z wszystkimi, którzy apelują o więcej miejsca dla Aloha!, własną oficjalną stronę WWW, serwisy FTP itp. itd. Zgodnie z zapewnieniami wielebnego Martineza, wszystkie te postulaty zostaną zrealizowane już w najbliższej pięciolatce! A tak serio, to prosimy o jeszcze trochę cierpliwości. Nie łatwo walczy się z różnymi urzędami telekomunikacyjnymi, od których zależy nasze być albo nie być w MiędzySieci.

Korzystając z okazji, skreślę jeszcze kilka słów dla e-mailujących. Przede wszystkim nie przysyłajcie kochani zamówień na prenumeratę, archiwalia, Kompendia itp., bowiem nie mamy szans ich w ten sposób zrealizować. Wszelkie kupony, zasady, cenniki itp. zamieszcza nasz Dział Prenumeraty na str. 90 i tam właśnie was odsyłam – przeczytajcie uważnie.

Po drugie, wszystkie pytania do Helpa, SaveGamera i innych rubryk są przekazywane do redakcji metodą dyskietka-dyskietka, dlatego odpowiedzi udzielane są z opóźnieniem. Niedługo się to zmieni.

Dzisiaj w Aloha! Internet! postanowiłem zebrać adresy waszych prywatnych stron WWW, które uważam za najciekawsze. Pewnie nie dotarłem do wszystkich, dlatego od razu sorry. Połączcie się, popatrzcie, a może wyrzeźbicie też swoje. Obiecuję od czasu do czasu uzupełniać tabelkę. Może też będzie jakieś głosowanko...

A teraz coś na ząb – list od Przemka Nowaka nt. X-Files...

„Tak sobie piszę, światło pada ostrym strumieniem na klawiaturę, w pokoju panuje lekki półmrok, który inspiruje mnie do rozmyślań, jako że przed momentem kolejny raz odkryłem na nowo świat Foxa i Dany. Unoszę głowę do góry, spoglądam na zasłane pulsującymi światełkami niebo i staram się dojrzeć oczami mojej irracjonalnej rzeczywistości to, czego niestety nie ujrzę do końca mojej egzystencji na tej planecie. Tak wiele jest jeszcze tajemnic, tak wiele chciałbym poznać i doświadczyć, lecz nie będzie mi to dane... Dzisiaj jest zajexxx noc. Tak sobie lookam przez okno na gwiazdy, tak się zastanawiam, na której ONI egzystują... Może na żadnej z nich, ale może właśnie na tej... Jest taka jak inne – dla mnie, dla NICH może być tym samym, czym dla nas jest Ziemia. Gdybym mógł dostrzec cokolwiek świadczącego o ich istnieniu...

Znowu z uwielbieniem spoglądałem na Gillian, która co tydzień coraz bardziej wtapia się we mnie. Jeżeli macie nagrany epizod „Aubrey", to zwóćcie szczególną uwagę na sceny, w których Dana nosi okulary. Ten profil jej twarzy, kiedy siedzi wieczorem przy komputerku... Ojjj, człowieku, nie ma na świecie takich drugich ust, policzków, brwi i tych pięknych, piorunujących, a jednocześnie głęboko romantycznych oczu... Szkiełka osłaniające oczy i jasna poświata monitora czynią z jej twarzy coś, co każe ci zapomnieć o innych...

Kocham „X–Files"! Kolejne epizody są doszlifowane do granic możliwości. Wszystko, co ukazano widzowi, zostało dokładnie zaplanowane i przemyślane – Carter to perfekcjonista. Chciałbym nawiązać kontakt z każdym, kto czuje coś podobnego. Pragnąłbym założyć profesjonalny club zrzeszający X–people. Jestem pewien, że wystarczyło by mi wiary i samozaparcia.

W pełni podzielam opinię, że X–File'owy stuffik, który ukazał się na polskim rynku, jest średniej jakości. Of course, kupiłem sobie jedną książkę, bo na dwie nie stykło kasy. Po lekturze już wiedziałem, że jest to gniot. Autorzyna podrzędna chyba obejrzał ze trzy epizody i już myślał, że pisnął dzieło. Wyjadacz nie znajdzie w tej książce nic dla siebie. Agenci używają tak ubogiego i prymitywnego języka, tak że totalnie wysiadłem. Jednym słowem, totalna amerykańska komercha, która zżarła mi 11 złociszy!"

No i co wy na to???!

Witia Q.

Bogata strona nt gier, prowadzi Łukasz Witczak
http://www.zse.kalisz.pl/gry/

Bogata strona nt gier konsolowych, prowadzi Paweł Gołebiowski
http://www.arch.pw.edu.pl/~pawelg

Bogata strona nt gier, anime/manga i filmu, prowadzi Tomasz Sitek
http://www.mat.uni.torun.pl/~kemoc

Klub Anime/Manga, prowadzi Dariusz Mietlicki
http://zsbikmw.zsbikmw.wlocl.pl/dmm/klub/

Tajemnicza strona panów Marcophulus and Fume
http://www.geocities.com/sunsetstrip/alley/7053

Prywatna strona Tomasza Ciaszczyka
http://www.tl.krakow.pl/~ciacho

Prywatna strona Piotra Suchowskiego
http://www.silesia.ternet.pl/~sadam/

Prywatna strona Alana Kuczewskiego
http://www.zse.bydgoszcz.pl/~alan

Prywatna strona Piotra Chlipalskiego
http://www.polsl.gliwice.pl/~chlip

Prywatna strona Wojciecha Kotkiewicza
http://www.v–lo.krakow.pl/~wjk/

Prywatna strona Maxxxa
http://www.geocities.com/Tokyo/2343

Prywatna strona Zbigniewa Zielińskiego
http://www.complex.com.pl/~zbylu

Prywatna strona Michała Burbickiego
http://www.geocities.com/TelevisionCity/2370

Prywatna strona Jasia Jastrzębskiego
http://www.geocities.com/CollegePark/Quad/1207

Prywatna strona Piotra Wójcickiego
http://www.lodz.pdi.net/~pwl

Prywatna strona Macieja Adamczaka
http://www.astro.amu.edu.pl/html/students/uranium.htm

Strona oficjalna Patryka Kobierskiego
http://www.tl.krakow.pl/~pazurek

Prywatna strona Macieja Hanczaruka
http://www.zsz–pleszew.kalisz.pl/~amin

Sailor Moon, prowadzi Piotr Roszatycki
http://www.szczecin.pl/~dexter/SailorMoon

Sailor Moon, prowadzi Robin Hood
http://zsbikmw.zsbikmw.wlocl.pl/dmm/

Świat Komiksu, prowadzi Piotr Nawracaj
http://www.toptown.com/dorms/comics/

Zyziek Home Page, prowadzi Piotr Nawracaj
http://www.findit.co.uk/home/zyziek/

UFO GAMES

ul.Stanisławowska1/23
05-300 Mińsk Maz.
tel./fax (0-256)25-58
(8.00-13.00 21.00-23.00)
tel. (0-256)53-46 (18.00-21.00)

Sprzedaż wysyłkowa

Gier i konsol:

SONY PLAYSTATION 998,-

Ponad 100 tytułów w cenach 159-219,-

Nowości:
A IV Evolution Global
Command & Conquer
Crash Bandicoot
D y
Die Hard Trilogi
Final Doom
Pandemonium
Resident Evil
Sim City 2000
Star Gladiators
Tekken 2
Tomb Ride

& SEGA SATURN 998.-

Ponad 100 tytułów w cenach 139-219.-

Alien Trilogi
Command & Conquer
Exhumend
Fighting Vipers
Guardian Heros
Nights
Need For Speed
Panzer Dragon Zwei
Tomb Raider
Virtua Cop 2
Virtua Fighter 2
...i wiele innych!!!

Pełny katalog wysyłamy po otrzymaniu zaadresowanej koperty ze znaczkiem. W sprzedaży wysyłkowej posiadamy pełen asortyment akcesoriów do konsol.

Szczegółowych informacji udzielamy telefonicznie

NAJNOWSZE TYTUŁY
ATRAKCYJNE RABATY
NAJNIŻSZE CENY!!!

Firma Wysyłkowa

Wirtualny Świat



Skrytka Pocztowa 25, 00-956 Warszawa 10
tel. (0-22) 25-81-71

Wysyłka to nasza specjalność

Kupując u nas zyskujesz potrójnie:
– Nie płacisz dodatkowo za przesyłkę, gdyż jest ona wliczona w cenę programu
– Program otrzymujesz najpóźniej w **5 dni** od złożenia zamówienia.
– Kupujesz najtaniej!

Porównaj nasze ceny z konkurencją, oto fragment naszej oferty:

Alien Trilogy	129,-
Screamer 2	131,-
Tomb Raider	136,-
F-22 Lightning 2	136,-
Destruction Derby 2	139,-
FIFA'97	139,-
Discworld 2	148,-
Command&Conquer: Red Alert	148,-

W tym miesiącu proponujemy po najniższej cenie w kraju:
Diablo
Archimedian Dynasty
Privateer 2 Darkening

Już w sprzedaży Sony Playstation i Sega Saturn oraz najnowsze gry na te konsole

Aby dowiedzieć się o najnowszych programach sprzedawanych przez naszą firmę – sprawdź stronę nr 397 w Telegazecie

Zadzwoń lub napisz i zamów naszą pełną ofertę. To nic nie kosztuje!

cena zawiera podatek VAT
płatność przy odbiorze przesyłki

help

Galina radzi zbłąkanym

Jako nowy manager do spraw Helpów, na początek z niepoprawnym optymizmem proszę wszystkich o przejrzenie numerów SS z opisami gier, z którymi macie problemy. Odpowiedzi na wasze pytania w 90% wypadków można znaleźć właśnie tam lub w KOMPENDIUM WIEDZY (vide Help do DRAGON LORE poniżej). I nie pytajcie o to, jak przejść etapy w grach typu COMMAND & CONQUER czy SUPERFROG. To nie ta bajka – musicie próbować do skutku. Nie podajemy też kodów zabezpieczających gry. Przejmując rubrykę z rąk Bamsego, życzę wam jednocześnie większej koordynacji oka i joya niż ta, którą może poszczycić się autor jednego z zamieszczonych helpów do Mortala.

Banana Split

DRAGON LORE

Jak dojść do zamku?

Pytanie bez sensu – to zajmuje pół gry. Dokładny solution w SS'25.

DUNE 2

Jestem w 7 etapie i nie wiem, jak zniszczyć ornitoptery wroga. Gram Harkonnenami.

Ornitopterów sam nie rozwalisz, ale zrobią to automatycznie rakietowe wieżyczki. Po prostu sprawdź, jaki teren jest najczęściej „nalatywany" przez ornitoptery i postaw w pobliżu kilka wieżyczek (ale koniecznie rakietowych).

Jestem w 8 etapie. Jak rozbudować bazę? Jak u Harkonnenów wybudować budynek, który wystrzeliwuje rakiety?

Bazę należy rozbudowywać systematycznie. A budynek wystrzeliwujący rakietę (tzn. Pałac) można postawić dopiero, gdy ma się już HOUSE OF IX w ostatnim (na pewno) i w przedostatnim (ale nie jestem tego pewny) poziomie.

EARTHSIEGE 2

Kupiłem w sklepie oryginalną wersję tej gry, wydaną przez IPS. Problem w tym, że grę można uruchomić tylko w małym okienku. Do trybu pełnoekranowego gra żąda instalacji programu o nazwie „Direct Draw TM" MICROSOFTU. Ale nie ma tego programu na kompakcie. Czy to w ogóle jest możliwe? Mam Pentium 120, 16 MB RAM, PCI 1MB, CD ROMx4, AWE32. Reszta parametrów równie dobra.

Szukajcie, a znajdziecie – mówi pewna mądra książka. A na kompakcie jednak jest ten program – wejdź do katalogu i uruchom Setup.

FULL THROTTLE

Jak odebrać motocykliście deskę, a punk–babce piłę elektryczną?

Babkę potraktuj nawozem, zabranym z rozwalonej ciężarówki Emmeta. Zdobytą piłą bez trudu rozwalisz kolesia z deską – wystarczy jeden cios.

KINGS QUEST 5

Kiedy jestem na plaży, chcę zalepić woskiem dziurę i wsiąść do łodzi, komputer pisze, że Graham jest za słaby i trzeba rozwiązać jakąś łamigłówkę. Po kilku nieudanych próbach jej rozwiązania, pokazuje się napis, że łódź jest za ciężka. Co zrobić aby popłynąć?

Drogi piracie! W pudełku z oryginalną grą z reguły znajduje się instrukcja oraz... kody! Tak, tak właśnie zabezpieczające kody. Łamigłówka to nic innego jak zabezpieczenie. W twoim przypadku – skuteczne.

MORTAL KOMBAT 1, 2, 3

Czy możecie w Kombat Korner napisać wszystkie Fatality, Babality i Friendshipy, kim i jak się je robi? Jak dotąd znam podstawowe, np. jęzor czy smok Liu Kanga. Liczę na waszą pomoc.

Nie możemy – było to już robione multum razy – MORTALE występowały w numerach SS'10, SS'11, SS'12, SS'20, SS'21, SS'22, SS'25, SS'30, SS'31, w KOMPENDIUM WIEDZY 1 i 2. W kwestii ciosów Gulash powiedział wam już chyba wszystko.

PREMIER MANAGER 3

Dlaczego podczas sezonu, w którym zająłem pierwsze miejsce i nie przegrałem żadnego meczu, umiejętności moich zawodników wzrosły najwyżej o 1 punkt? Zaznaczam, że treningi mam ustawione na HARD, mam dobrych trenerów (GOOD) i najlepszą salę treningową (LUXURIOUS).

Starsi zawodnicy nabierają umiejętności bardzo powoli albo wcale. Trenerzy GOOD wcale nie są tacy dobrzy – w sumie to średniacy. Natomiast treningi HARD powodują, że zawodnicy tracą siły (przeforsowują się) i łapią więcej kontuzji.

STRIKE COMMANDER

Właśnie kupiłem tę grę i mam kilka pytań: 1) Co zrobić, aby gra chodziła szybciej (próbowałem wyłączyć detale, włączyć smartdrive'a, ale wtedy nie ma pamięci na grę). 2) Jakim klawiszem schować podwozie? 3) Jak namierzyć przeciwnika? 4) Jakimi klawiszami przyspieszać i zwalniać? 5) Dlaczego daliście mu 100%?

Ad 1) Kupić szybszy komputer, bo oprócz wyłączenia detali, cieniowania i tekstur nic się nie da zrobić. Ad 2, 3, 4) Najlepiej tak, jak podaje ORYGINALNA instrukcja, którą na pewno dostałeś przy zakupie gry u LEGALNEGO dystrybutora. Ad 5) Bo jak na swoje czasy była to gra (i nadal jest w pewnych konserwatywnych kręgach) bardzo, bardzo dobra. A zresztą poczytaj sobie SS'8.

TEENAGENT

Jak pływać? Kiedy nurkuję, to koleżka przepływa mi cały ekran, a kiedy kliknę myszką, to strzałka znika. Gdy wypłynę mówi: „naprawdę nie umiem gadać pod wodą". Co robić? Czego użyć do pływania i gdzie to znaleźć?

Pod wodą musisz znaleźć kotwicę. Leży ona gdzieś w okolicach lewego, dolnego rogu ekranu. Aby ją wyłowić, kliknij na niej zaraz po wskoczeniu do wody.

WING COMMANDER 3

Jak przejść pierwszą misję w sektorze GAMMA (nowy na mapie)? We wszystkich punktach są myśliwce Kilrathi. Jak najlepiej się uzbroić?

Sposób przejścia tej misji jest wyjątkowo nietypowy. Należy bowiem, ni mniej ni więcej, tylko zniszczyć wszystkie myśliwce Futrzaków! A uzbrojenie – cóż, kwestia gustu.

WING COMMANDER 4

Jak przejść misję, w której trzeba wystrzelić Mipsa z Vagabondem i Sosą? Po komunikacie Sosy o tym, że mam ją zabrać, włączam Tractor Beam i nic się nie dzieje, a jeżeli włączam autopilota, to wracam na Intrepida i zostaje on zniszczony. Co robić?

Nie wystarczy uruchomić Tractor Beama. Musisz najpierw namierzyć kapsułę i dopiero wtedy go uruchomić. Teraz już tylko fire i...



PRENUMERATA



ZASADY PRENUMERATY

SECRET SERVICE można zaprenumerować w jednym z dwóch wariantów:

Wariant 1:

6 x SECRET SERVICE +
6 x SECRET SERVICE CD
Zamawiając prenumeratę sześciu wydań płacisz mniej niż za pięć!
W marcu dodatkowa płyta CD za darmo!

Wariant 2:

12 x SECRET SERVICE

Wszystkie ceny dotyczące prenumeraty zawierają koszty przesyłki pocztowej.

Zamawiając prenumeratę w lutym 1997 r., bierzesz udział w losowaniu superkonsoli PlayStation i Saturn oraz oryginalnych gier.

Wpłat należy dokonywać na „czerwonych przekazach pocztowych", dostępnych w każdym urzędzie pocztowym. Na odwrocie, w miejscu „na korespondencję" (środkowy odcinek) prosimy przykleić wycięty z czasopisma kupon. Przekaz oraz kupon należy starannie wypełnić WIELKIMI LITERAMI (jak na przykładzie). Pozwoli nam to uniknąć pomyłek przy wprowadzaniu danych do komputera. Podanie niepełnych danych, jak również bazgranie i skróty nazw mogą być przyczyną kłopotów w realizacji zamówienia lub je uniemożliwić.

Prenumerata wysyłana jest na 3 dni przed dostarczeniem numeru do kiosków.

W przypadku jakichkolwiek wątpliwości prosimy dzwonić pod numer telefonu (0-22) 624-91-47 w dni powszednie w godz. 9^{00}–16^{00}. Wydawnictwo uwzględnia reklamacje zgłoszone nie później niż 60 dni od daty zamówienia.

Aby rozpocząć prenumeratę od marca, należy dokonać wpłaty do 15 lutego! Po tym terminie zamówienia przechodzą na następny miesiąc. Decyduje data stempla pocztowego.

Przekazy prosimy kierować pod adresem:
SECRET SERVICE
00-800 Warszawa 66, skr. poczt. 21

Płyty CD są także dostępne w wyznaczonych punktach sprzedaży na terenie całego kraju w cenach detalicznych.

KUPON ZAMÓWIENIA. ORYGINAŁ LUB XERO PORZĄDNIE PRZYKLEIĆ DO PRZEKAZU! WYPEŁNIĆ, PODLICZYĆ I OPŁACIĆ NA POCZCIE.

Uważnie wypełnić - odcinek dla redakcji

ARCHIWALIA Kupon ważny do dnia 15.02.1997 r.

Zamawiam następujące numery archiwalne:

6 7 8 9 13 16 27 28 32 33 34 35
36 37 38 39 40

Prosimy zaznaczyć krzyżykiem zamawiane numery.

☐ Kompendium 1
☐ Kompendium 2

Numer prenumeratora: (wpisz numer ze swojej naklejki adresowej)
(dotyczy osób, które mają lub miały już wcześniej prenumeratę)

PRENUMERATA

Prosimy zaznaczyć krzyżykiem z lewej strony, którego wariantu prenumeraty dotyczy zamówienie. W przypadku zamawiania więcej niż jednej prenumeraty na raz, prosimy wpisać ilość: ☐

☐ **Wariant 1:** 6 miesięcy SECRET SERVICE + SSCD

☐ **Wariant 2:** 12 miesięcy SECRET SERVICE

CENY PRENUMERATY:

Wariant 1:
6 wydań
SECRET SERVICE + SS CD **119.00 zł**

Wariant 2:
12 wydań
SECRET SERVICE **39.90 zł**

UWAGA! ZAMÓWIENIA PRZYJMUJEMY WYŁĄCZNIE W FORMIE OPŁACONYCH PRZEKAZÓW POCZTOWYCH. NIE WYSYŁAMY NIC ZA ZALICZENIEM!

UWAGA! KAŻDY PRENUMERATOR MOŻE WYGRAĆ KONSOLĘ!

Każdy, kto zamówi prenumeratę SECRET SERVICE w styczniu lub lutym, automatycznie staje do konkursu o główną nagrodę miesiąca: superkonsolę PlayStation lub Saturn (do wyboru). Konsole będą losowane co miesiąc. Oprócz głównej nagrody, wśród prenumeratorów będziemy losować po dziesięć oryginalnych gier, zależnie od posiadanej platformy:

PC, Amiga, PSX, Saturn, MegaDrive, SNES, GameBoy

W styczniu konsolę wylosował Wojciech Piskorski z Biłgoraja

Oryginalne gry wylosowali: Marcin Bącal (Warszawa), Łukasz Chwastek (Inowrocław), Krzysztof Demitrewicz (Myszków), Kamil Kostrzewa (Warszawa), Paweł Michalczuk (Bydgoszcz), Artur Pacan (Warszawa), Marcin Śmiałkowski (Wola Duchowska), Marek Wasiluk (Mielec), Andrzej Wiśniewski (Piła), Marcin Wszeborowski (Łomża).



SS32 – 2,50 zł | SS33 – 2,50 zł | SS34 – 2,50 zł | SS35 – 2,50 zł | SS36 – 2,50 zł | SS37 – 3,- zł | SS38 – 3,- zł | SS39 – 3,- zł | SS40 – 3,- zł | SS41 – 3,- zł

ARCHIWALIA

Aby dokonać zamówienia na numery archiwalne, należy na kuponie oznaczyć krzyżykiem zamawiane numery SS. Następnie, korzystając z zamieszczonych cen, dokładnie wyliczyć należną kwotę. KONIECZNIE DODAĆ KOSZTY PRZESYŁKI wg tabelki. Wyliczoną kwotę wpisać na przedniej (czerwonej) stronie przekazu. Druki przekazów dostępne są we wszystkich urzędach pocztowych na terenia kraju.

Wypełniony przekaz z przyklejonym kuponem opłacić na poczcie wpisując WIELKIMI LITERAMI na wszystkich trzech częściach swój dokładny adres z kodem pocztowym, ulicą, numerem domu i mieszkania.

Braki w danych, złe obliczenie kwoty, bazgranie mogą być przyczyną kłopotów w realizacji zamówienia lub je uniemożliwić.

W przypadku jakichkolwiek wątpliwości prosimy dzwonić pod numer telefonu (0-22) 624-91-47 w godz. 9[00]–16[00] w dni powszednie. Redakcja uwzględnia reklamacje zgłoszone nie później niż 60 dni od daty zamówienia.

UWAGA! Możliwe jest również zakupienie archiwaliów osobiście w autoryzowanych punktach sprzedaży:

Warszawa, ul. Żelazna 69a, KIOSK „U SZCZEPCIA"
Kraków, ul. Karmelicka 32a, WAREZ

Przekazy prosimy kierować pod adresem:
SECRET SERVICE
00-800 Warszawa 66, skr. poczt. 21

ADAM POMORSKI
00 867 WSPÓLNA 61 m. 1 WĘGORZEWO
140 zł 90
SECRET SERVICE

ARCHIWALIA
Kompendium 1
Kompendium 2
PRENUMERATA
Wariant 1: 6 miesięcy

ZAMAWIAM:
PRENUMERATĘ WARIANT
+
ARCHIWALIA NR 37, 39
+
KOMPENDIUM 2

PAMIĘTAJ DODAĆ KOSZTY PRZESYŁKI POCZTOWEJ!

od 1 do 2 szt. – 1,-	od 9 do 13 szt. – 1,80
od 3 do 4 szt. – 1,20	od 14 do 18 szt. – 2,60
od 5 do 8 szt. – 1,50	powyżej 18 szt. – 5,20

KOMPENDIUM 1 9,90 + 3,00 = 12,90

Aby zamówić KOMPENDIUM 2 należy wyciąć zamieszczony na sąsiedniej stronie kupon, oznaczyć krzyżykiem zamawianą pozycję i opłacić na poczcie przekaz na sumę 14.90

KOMPENDIUM 2 jest dostępne tylko wysyłkowo i w autoryzowanych punktach sprzedaży.

Nie jest i nie będzie dostępne w księgarniach ani kioskach.

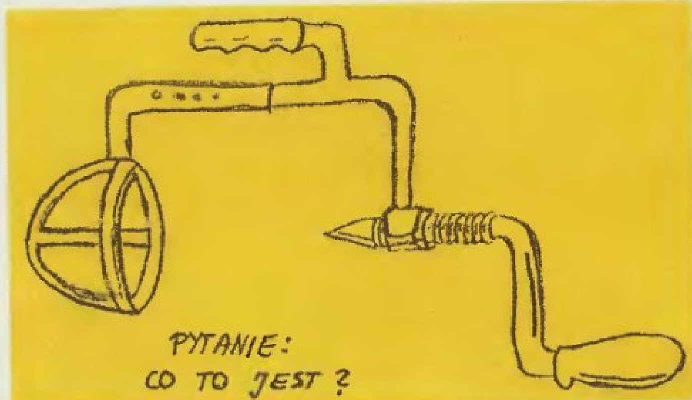
Nie zwlekaj – zamów już dziś! Zamówienia są realizowane w ciągu ok. 14 dni w kolejności napływania.



super cena 11.90 + 3.00 koszty przesyłki = 14.90 taniej niż rok temu

W przypadku jakichkolwiek wątpliwości prosimy dzwonić w dni powszednie pod numer telefonu (0-22) 624-91-47 w godz. 9[00]–16[00]. Redakcja uwzględnia reklamacje zgłoszone nie później niż 60 dni od daty zamówienia.

KOMPENDIUM 2



Przeżyłem szok. Nowy rok był miesiąc temu!!! Aha, Special Mega Greetings 2 Michał Wierzbicki.
Mamut also known as Papa Joe

ADDAMS FAMILY

Pegasus, Błubo Cwaniak

Na pierwszej planszy zbieraj skarby, potem idź w prawo do końca i wejdź na trumnę. Naciśnij przycisk B to przejdziesz do drugiej planszy. Trzeba tam zabić truposzczyka, wskakując mu na głowę. Kiedy go wyeliminujesz, pojawi się klucz – weź go. Nie przechodź przez drzwi na drugiej planszy, lecz wracaj po linie do pierwszej. Tam odnajdziesz inne drzwi, przez które przejdziesz wciskając przycisk B.

BREATHLESS

Amiga, Mateusz Czarnecki

Klawisze pomocnicze to: TAB – mapa, HOME – widok do góry, END – widok w dół, +/– powiększenie okna / pomniejszenie okna, ALT – strzał, Spacja – otwieranie drzwi, F1 do F6 – zmiana broni.

CAT NINJA

Pegasus, Paweł Chojnakowski i Aśka Lepik

Password: 1) 4, 2, 7, 1, 2, 3; 2) 9, 2, 4, 7, 4, 8; 3) 3, 9, 0, 2, 2, 7.

CHAOS ENGINE

CD32, Michał Wierzbicki

Kody: 2. VGVJMXM#Q370, 3. S5QVMRFQLVY4, 4. J9D654YCYJDK, 5. DS6TJRZVXCOP.

CHASM

PC, Bartosz Chętnicki

Kody: NEW – rozpoczęcie nowej gry, RESTART – restart, QUIT – wyjście z gry, AMMO – uzupełnienie amunicji, WEAPON – wszystkie rodzaje broni, FULLMAP – odkrywa całą mapę, KILL – niszczy wszystkich przeciwników na planszy, REANIMATE – wskrzeszenie przeciwników, CHOJIN – nieśmiertelność bohatera, INVISIBLE – niewidzialność bohatera, INFO – informacja o liczbie przeciwników i systemie, 3D – przeciwnicy i akcesoria są niewidzialni, SLOW – spowolnienie gry, DEPTH – wyostrza wzrok, REVERSE – przeciwnik nie robi hałasu, GO – przeskok do dowolnego poziomu, RECORD – nagrywanie swojej gry, STOP – zatrzymanie nagrania, PLAY – odtworzenie nagrania.

Są jeszcze kody, których znaczenia nie mogłem wyjaśnić. Oto one: SHADOWS, RESPAWN, KILLIP, KICK, SYNCHRO, START, JOIN, BREAK, NICK, CLIST, SPLINE, RESETFRAGS. Wszystkie kody należy uaktywniać w następującej kolejności: w czasie gry wcisnąć przycisk ESC. Pojawi się konsolka, do której trzeba wpisać wyżej wymienione kody i potwierdzić ENTER.

CIVILIZATION 2

PC, Radosław Tomasiuk

Naciśnij CTRL + L. Teraz możesz klawiszami SHIFT i F1 tworzyć nowe jednostki. Kliknij na ikonę ADV i przejdź kursorem na sam koniec listy, gdzie znajdują się SUPER jednostki.



COMIX ZONE

PC, Zrazik

Wpisz CAMERON, a pojawi się cheat menu.

COMMAND & CONQUER

PC, Radosław Tomasiuk

Aby zagrać przeciwko dinozaurom, uruchom grę poleceniem C&C FUNPARK. Kody do wpisania podczas gry: BLASTUM – nieskończone oddziały, YESIR – oddziały nieśmiertelne, BIGREEN – forsa bez ograniczeń.



CRUSADER: NO REGRET

PC, Maciej Górnicki

Na poziomie, w którym masz zniszczyć młyn Di–Coru, jest ukryty spory magazyn i niespodzianka. W pomieszczeniu z młynem stoi szpital. Tuż obok niego jest ruchomy kawałek podłogi. Wejdź na niego, a otworzy się wejście do ukrytego teleportu.

PC, Radosław Tomasiuk

Kody: JASSICA16 – niespodzianka, LOOSECANNON16 – uruchamia tryb cheat, CTRL + F10 – nieśmiertelność, F10 – wszystkie rodzaje broni, energia na maxa, wszystkie przedmioty, H – przesuwanie, F7, ALT + F7 lub CTRL + F7 – wyświetla różne siatki, CTRL + V – podaje różnorodne dane.

Uruchom grę z parametrem: warp x – przenosi do levelu x, skill x – zmiana poziomu trudności.

Aby odnowić amunicję w broni, upuść ją i podnieś z powrotem.

DUKE NUKEM 3D

PC, Unnilpentium

Naciśnij podczas gry równocześnie BACKSPACE i PAGE DOWN, co da ci 100% amunicji oraz wszystkie klucze.

EARTHWORM JIM

PC, Sylwester Bała

Aby uzyskać pomoc, wpisz podczas gry następujące sekwencje znaków: ITSAWONDERFUL – dodatkowe życie, POPQUIZHOTSHOT – tysiąc dodatkowych pocisków, ONANDONANDON – trwa największa liczba gry, SLAUGHTERHOUSE – dostęp do pierwszych pięciu poziomów, HATMAN – sprawia, że Jim staje się zastygła figurką, IDDQD i IDKFA – pokazują dodatkowe ekrany z ekstra dodatkami.

PC, Jarosław Sokołowski

Kody: 2) FARBA, CZAJNIK, KRAN, KAPELUSZ, KRAN, FARBA 3) KRAN, TELEWIZOR, KROWA, FARBA, KROWA, KRAN 4) BECZKA, CZAJNIK, FARBA, MŁOTEK, CZAJNIK, FARBA 7) KRAN, CZAJNIK, BECZKA, FARBA, FARBA, KAPELUSZ 10) TELEWIZOR, CZAJNIK, TELEWIZOR, TELEWIZOR, CZAJNIK, TELEWIZOR.

GULP

Amiga, Tomasz Maciejewski

Kody do leveli: 2. BROOKS, 3. KARLOF.

GIANA SISTERS

C–64. Dr. Plum

Na trzeciej planszy od razu podejdź pod ostatnią kostkę (która znajduje się w powietrzu) i podskocz. Wybijesz niewidzialne przejście do 6 planszy.

HI OCTANE

PC, Jarosław Sokołowski

ALT + F2 do F6 oraz ALT + Y – włącza autopilota. ALT + C – wyłącza autopilota

MAGIC CARPET

PC, Jarosław Sokołowski

Wpisz WINDY i wciśnij ENTER. AlT + F1 – wszystkie czary, ALT + F2 – więcej mana, ALT + F3 – niszczy wszystkich graczy, ALT + F5 – niszczy wszystkie zamki, ALT + F6 – leczy, natomiast ALT + F10 – nieśmiertelność.

JACK JAZZ RABBIT

PC, Tomek Szymanek

Spauzuj grę i wciśnij BACKSPACE – teraz możesz wpisać kod: (przed wpisaniem każdego kodu powtórz): LAMER – skok do na-



CZYTAJ !
SECRET SERVICE
PAPEJ

stępnego levelu. MARK – śmierć, APOGEE – 16 kolorów, BOUF – nieśmiertelność, SABLE – super speed, CSTRIKE – deska, HOOKER – bonus level, BAD – ptak, HOCUS – teleport, DOOM – groźniejsi przeciwnicy, GUNHEAD – full broni.

JOHNNY BAZOOKATONE

PC, Johan

Hasła do poszczególnych poziomów: 1 – ZARTACLA, 2 – RINGMYBEL, 3 – SCRAMBLED, 4 – ANASTHETIC, 5 – ETAGSLLEH.

KID CHAOS

Amiga, Wojtek Morański

Kod do drugiego świata z pięcioma życiami – BNJARAGASHA.

LEGION

AGA, Askaniusz Dolot

Gdy obozujesz w mieście, nie ubywa ci żarcia.

LOTUS 3

Amiga, KZ

Gdy jeździsz na czas, wybieraj żółty samochód. Jest wolny, ale dzięki temu dostajesz więcej czasu; poza tym ma najlepsze przyspieszenie.

MDRTAL KOMBAT

Amiga, KZ

Aby pokonać Goro, stosuj kombinację Góra + Fire.

MORTAL KOMBAT 2

Amiga, BOSI

Wpisz % razy AWDXZ na ekranie z opcjami, a będziesz mógł pograć w wersję bez krwi (No blood, no gore – no fuckin' game – Papa Joe).

MORTAL KOMBAT 3

PC, John Loopino

Bardzo łatwo jest wygrać z Shao Kahnem i Motaro, niezależnie od zawodnika czy poziomu trudności. W walce z Motaro przez cały czas skacz, nawalając HIGH KICK. Kiedy robi TAIL TRIP, dwa ciosy gwarantowane. Shao Kahna łatwo pokonać, trzymając cały czas BLOK + DÓŁ. Kiedy Shao robi UPWARD SHOULDER, zablokuj i walnij podbródkowego. Grając Liu Kangiem, po UPPER CUT puść DRAGON FIRE. Wtedy Shao Kahn wykona UPWARD SHOULDER i dalej już wiadomo. Sub-Zero po UPPER CUT zamrażaj, gdy nie zdąży jeszcze wstać. Efekt murowany.

NEED FOR SPEED

PC, Michał Czemarnik

Jeśli grasz przez sieć lub kabelek z kolesiami, to przejeżdżaj znaki drogowe! Utrudniasz im jazdę. Nie stosuj na okrężnych torach z wiadomych powodów!!! Działa też w ND4SPD+ i ND4SPD SPECIAL EDITION.

Stań Lamborgini Diablo tak, by przecinał drogę, nastęnie wycofaj na pobocze ("Z"), dalej daj na luz ("A"), a teraz naciśnij i trzymaj (po kolei): 1. Dodaj gazu 2. Zaciągnij ręczny 3. Włącz bieg ("A"). W bardzo szybkim i widowiskowym tempie auto znów będzie na drodze.

POWER SLAVE

PC, Dawid Kowalczyk

Wersja BETA! Uruchom grę pisząc „ps – cheat", a wtedy: ALT + G – God mode, ALT + W – wszystkie bronie. ALT + C – inny widok, ALT + cyfry – różne ciekawe efekty

RAJD PRZEZ POLSKĘ

Amiga, Askaniusz Dolot

Podczas gry wpisz: AKADEMIKRULEZ – autopilot, WODKAITANCE – wyłącza kolizje, PARTYCJA lub KOCHAMPATRYCJE – nie ma czasu.

REBEL ASSAULT 2

PC, LMK i RIF

Komplet tricków. Poziom Expert: 2. Anakin, 3. Kenobi, 4. Fortuna, 5. Modon, 6. Ommin, 7. Rekkon, 8. Shazeen, 9. Kiirium, 10. Gundark, 11. Dianoga, 12. Atuarre, 13. Essada, 14. Paploo. 15. Nashtah.

Uaktywnienie Force Mode: w trakcie gry naciśnij ALT–V. Wpisz LETGO. Naciśnij ESC by wznowić grę.

Opcje dostępne w Force Mode: +/- – zwiększenie/zmniejszenie uszkodzeń. ALT–E – dodatkowe życie, ALT–L – nieskończona liczba żyć.



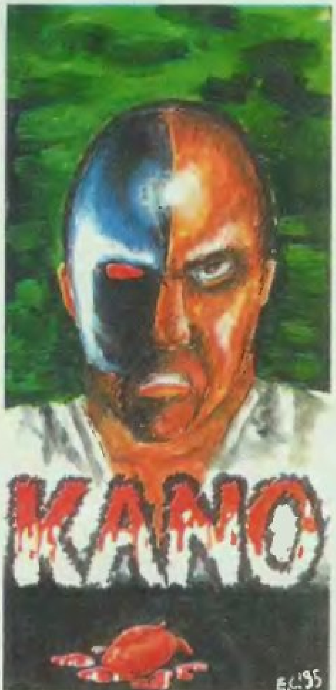
Uaktywnienie Yoda Mode: będąc w Force Mode, naciśnij ALT–V. Wpisz ISNOTRY.

Opcje w Yoda Mode: ALT–J – skipper leveli, ALT–P – komputer sam gra, ALT–M – oglądanie kolejnych scenek.

Uaktywnienie Dark Side Mode: będąc w Yoda Mode, naciśnij ALT–V. Wpisz JOINME.

Opcje w Dark Side Mode: ALT–S – Super Pilot (zaliczone wszystkie etapy), ALT–D – włącznik trybu Debug, ALT–C – generowanie screenshotów.

I jeszcze mała ciekawostka. Spróbuj wpisać zamiast imienia gracza pełne nazwiska autorow gry. Większość nazwisk z instrukcji działa. Fajowe filmiki i rysunki.



rys. Emil Cegielski

SETTLERS

PC, Amiga, Unnilpentium i GUS

Wpisanie PASSIVE jako hasła pozwala zacząć grę od dowolnego etapu.

SETTLERS 2

PC, Cooper

Jak zobaczyć pełną mapę kampanii? Grając w niej zapisz stan. Uruchom teraz jakąś planszę w opcji wolnej gry (FREE GAME), ale przedtem wyłącz eksplorację (Exploration: off). Po uruchomieniu się planszy wgraj swoją grę. I co? Ma to jednak jedną wadę – odkryty teren jest nieaktywny, tzn. nie można włączyć okna akcji.

SKELETON KREW

Amiga, Mateusz Czarnecki

Podczas gry w dwie osoby wciśnij F10. Gracz drugi będzie miał 9 żyć, możesz to robić zawsze, gdy stracisz życie.

STRIFE

PC, Radosław Tomasiuk

Kody: OMNIPOTENT – nieśmiertelność, DONNYTRUMP – forsa, BOOMBSTIX – wszystkie rodzaje broni, JIMMY – wszystkie klucze, TOPO – skompletowana karta, kod musi być podany w odpowiednim momencie, STONECOLD – śmierć przeciwników, GPS – współrzędne, RIFTxx – skok do poziomu xx, SPIxx – muzyka z poziomu xx.

SYNDICATE

Amiga, Marek Cypliński

Od drugiej misji po wciśnięciu klawisza HELP przechodzi się do następnej.

TEKWAR

PC, Mati

Podczas startowania gry wpisz TEKD1, a uaktywnisz następujące ułatwienia: NOENEMIES – usuwa wszystkich z planszy, NOGUARD – pozbywasz się strażników, NOCHASE – usuwa wszystkich z bronią, NOSTROLL – nikt postronny nie będzie wchodził ci w drogę.

TIME COMMANDO

PC, Radosław Tomasik

Rzym: UDELWYHA, SYMBDABV, USCFNEQ, WYJMYLLW. Japonia: OUJAHCHU, MPSQNDAM, QPPBJPKQ, OKYRPQDI. Europa: QTRRQOKS, OOAIXPDM, UPEKZCHS, SKNAGEAM. Piraci: EPYIGENJ, EPYIGENJ, ILLBPSJI, GGURVTCA. Dziki Zachód: IPNRWRJK, GKWHDTCE, KKTSYENH, IFCJFGGC. Przyszłość: RBRKGCJX, CAKOXIFX, IBOQZUIC, GWWGGXBU. Po Drugiej Stronie Czasu: CWFLWYHC, AROBDABX, ERLMYLLZ, CMUCFNET.

Wpisz podczas gry: DOLTEB – dodatkowe życie, VONLUX – energia na maxa, HUIBON – wszystkie rodzaje broni, DIXOBO – przeskoczenie epoki (skipper epok – Coolio!), TIXOBO – przeskoczenie levelu.

VIRTUA FIGHTER 2

Saturn, Michał

Podczas wyboru postaci, którą zamierzamy walczyć, wciśnij kursor „góra" i C. Wybrana postać będzie nosiła nowe wdzianko – Akira biały skafanderek, Kage żółty kombinezonik z inną maską itd. Najbardziej zajxxxxx wygląda Sarah (ach ten negliż), a także Jacky przebrany w czarną skórę.

WALKER

Amiga, Wojtek Morański

Włącz w joysticku autofire i używaj fire zamiast lewego przycisku myszki. Efekt będzie identyczny, jak z przyciskiem myszki – tyle, że działko nie będzie się nagrzewało.

WAR ZONE

Amiga, KZ

Przed helikopterem jest zakładnik. Nie zabijaj go, tylko podejdź do niego, a da ci atomówkę, którą rozwalisz helikopter.

nasz adres:
SECRET SERVICE
00-800 Warszawa 66
skr. poczt. 21

Logo SECRET SERVICE na bluzach i plecakach jest najprawdziwszym dwukolorowym haftem!

Od dziś nie znikniesz w tłumie! Mając na sobie produkt z logo SECRET SERVICE od razu będziesz rozpoznany jako prawdziwy gracz! Po raz ostatni w tym sezonie proponujemy trzy przedmioty codziennego użytku: koszulkę, bluzę i plecak.

ROZMIARY
M ....do 1,66
L ....do 1,74
XL.........do 1,84
XXL ....do 1,90

lepiej brać większe niż mniejsze

29,90

rozmiary: M, L, XL

49,90

rozmiary: M, L, XL



T-SHIRT

Wykonana z porządnej bawełny biała koszulka firmy Hanes ze sporym logo na klacie. Doskonała na boisko, salę gimnastyczną itp.

BLUZA

Granatowa bluza (fachowo sweat shirt) zrobiona jest z najlepszej importowanej bawełny, z której produkuje swe bluzy Hanes i Fruit of the Loom. Można w niej chodzić cały rok.

PLECAK

Duży, pojemny, w kolorach granatowo-czarnym i czerwono-czarnym. Jego podstawowe cechy to duża trwałość, estetyka i wysoka jakość. Wykonany jest z ekstramocnego, wodoodpornego materiału Codura 600. Zaprojektowany i uszyty specjalnie dla SECRET SERVICE (nie spotykany nigdzie na rynku). Z pewnością pomieści wasze książki i zeszyty, ale także akcesoria komputerowe czy konsolę. Dodatkowo wyposażony jest w dwie kieszenie zewnętrzne i jedną wewnętrzną. Przy zamawianiu koniecznie podajcie kolor!

K O N K U R S ! ! !

Cały czas nadchodzą projekty na konkurs, które przyjmujemy tylko do 28 lutego 1997 r. Po tym terminie będzie miał miejsce wielki finał, czyli wyłonienie najlepszych projektów. Główną nagrodą jest monitor cyfrowy NEC 15", ufundowany przez firmę ACTION. Zdobywcy kolejnych pięciu miejsc otrzymają gry komputerowe, joysticki oraz oczywiście firmowe upominki!

Uwaga rysownicy, plastycy, projektanci, pasjonaci i inni szaleni artyści! Konkurs na zaprojektowanie koszulki na sezon wiosna/lato'97 trwa! Pełna dowolność stylu i haseł. Otrzymaliśmy już wiele projektów, ale do ostatniej chwili wszyscy mają szansę zwyciężyć. Liczy się pomysł.

kolory: czerwony lub granatowy

69,90

69,90



Okładka pierwszego tomu sagi.

Rok 1997 zapowiada się dla nas, polskich Otaku, bardzo ciekawie. Pojawiają się nowe filmy anime dostępne w sklepach wysyłkowych, polska telewizja coraz bardziej interesuje się anime, rozrastają się kluby i powstają nowe fanziny, zaś nowo powstała firma Japonica Polonica Fantastica wydała pierwszą mangę po polsku!

„Aż do nieba" to trzyczęściowa shôjo manga autorstwa pani Riyoko Ikeda, uważanej w Japonii, obok Rumiko Takahashi, za najpopularniejszą mangową autorkę (pani Ikeda jest również autorką bardzo zna-





AŻ DO NIEBA

nej wśród fanów na świecie mangi pt: „Lady Oscar"). Historia jest rysowaną biografią... księcia Józefa Poniatowskiego na tle wydarzeń w Polsce z przełomu XVIII i XIX wieku. Mamy tu więc Polskę przedrozbiorową i po rozbiorach. Oparta na faktach historia opisuje dzieje księcia Poniatowskiego przez prawie cały okres jego życia. Pojawiają się w niej takie postacie jak bracia Czartoryscy czy Tadeusz Kościuszko. Co ciekawe, historia jak również sam komiks zachowuje realia historyczne tamtej epoki. Możemy więc zobaczyć oryginalne miejsca, np.: Pałac Królewski w Warszawie, kamieniczki na warszawskiej Starówce czy Pałac w Łazienkach. Sytuacje fikcyjne zostały wyjaśnione i opisane na końcu każdego tomiku. W komiksie znajdują się nawet reprodukcje portretów postaci historycznych. Widać, że pani Riyoko Ikeda odrobiła lekcję z historii Polski.

Sam komiks rysowany jest bardzo ładnie. Ta shôjo manga cieszy nie tylko dziewczęce oko. Nie ma jednak róży bez kolców. O ile do samego komiksu raczej nie można mieć zastrzeżeń, gdyż trzyma się konwencji japońskich komiksów dla dziewcząt, to do tłumaczenia, jak i polskiej adaptacji mam pewne drobne „ale". Po pierwsze, liternictwo w dymkach dobrane jest fatalnie. Czytelnicy komiksów przyzwyczajeni są do czytania tekstów napisanych tylko wielkimi literami, a tu występują małe i wielkie. Okładka jest mało zachęcająca – trudno się zorientować, że przed oczami ma się mangę, a nie np. romans.

Poza tymi drobnymi niedoróbkami można powiedzieć, że komiks jest godny uwagi. Firma J.P.F. zapowiada, że będzie wydawać kolejne serie mangowe w języku polskim. Czekamy z niecierpliwością.

Mr. Root





Cały komiks pełen jest perfekcyjnie wykonanych rysunków miejsc w ich ówczesnym wyglądzie.

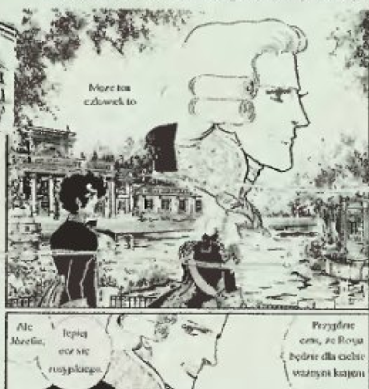




Postacie są oczywiście mangowe, ale rozpoznawalne









Dźgnął mnie nagle na spotkaniu patriotów.

Może „Aż do nieba" nie jest podręcznikiem historii, ale pełno tu faktycznych wydarzeń, które łatwiej zapamiętać.

AŻ DO NIEBA

Tytuł oryginału: Ten No Hate Made
Autorka: Ikeda Riyoko
Wydawca polski: J.P. Fantastica
Format: A5, czarno-biały, 186 stron
Dystrybucja: Planet Manga

Absolutny rarytas: strona przed i po tłumaczeniu. Jak widać, obraz musi być odwracany, ponieważ Japończycy czytają od prawej do lewej (Tom 2).



Newsy

■ Szczeciński Funclub anime/manga będzie wydawać periodyczny fanzin pod tytułem „Fantazjan". Pierwsze skrzypce gra w nim nasza redakcyjna koleżanka A'guś, więc możecie spodziewać się najwyższej jakości materiałów. Kontakt: Fantazjan, skr. poczt. 69, 70-965 Szczecin 5. Pisząc do Funclubu załączajcie dużą kopertę zwrotną ze znaczkiem.

■ Firma J.P. Fantastica jest wydawcą pierwszej mangi po polsku – „Aż do Nieba" – i zapewnia, że będą ukazywać się kolejne komiksy. Szef, pan Shin Yasuda, nie podaje jeszcze ich tytułów, ale zapewnia, że będą bardzo interesujące. O wszystkim będziemy informować.

■ W 1997 roku ukaże się kilka hitów anime – na początek „Street Fighter TV Series", potem następne części serii „Gunsmith Cats" oraz serialu uznanego w Japonii za absolutny numer jeden roku 1996: „Neon Genesis Evangelion". Ów „Evangelion" przez ponad pół roku nie schodził z okładek renomowanych pism japońskich, takich jak Newtype czy Animage.

■ Pojawił się nowy anglojęzyczny magazyn. Nazywa się „Animex" i jest wydawany przez ludzi zajmujących się dotychczas wydawaniem fanzinów na rynku brytyjskim. Redaktor naczelny, Josh „Oni" Clark zapowiada, że nowy magazyn nie tylko wypełni lukę po „AnimeFX", ale też zmiecie konkurencję w postaci coraz słabszej „Manga Manii".

■ Mówiąc o „Manga Manii", ten zasłużony magazyn słabnie z numeru na numer. Po sprzedaży pisma przez Mangę Entertainment innemu wydawcy poziom bardzo spadł, a tematyka poszerzyła się o zbędne tematy, jak np.: filmy akcji z Hong Kongu, X-Files czy filmy SF. To już nie to co dawniej, a szkoda...

■ Internautów zachęcamy do odwiedzenia stron WWW, których adresy znajdują się w Aloha! Internet! Wiele stron naszych czytelników poświęcone jest szczególnie anime/manga!



DRAGON HALF

Dystrybucja:
A.D. Vision (USA i Anglia)
Dystrybucja w Polsce:
Planet Manga (luty/marzec'97)
Pomysł i autor mangi:
Ryuusuke Mita
Charackter Design:
Masahiro Koyama
Reżyseria: Shinya Sadamitsu
Czas trwania: 55 minut.
Wersja japońska
z angielskimi napisami

15

Uwaga, drodzy czytelnicy, przedstawię teraz film niepoważny, zwariowany, miejscami beznadziejnie głupi, załamujący, rozśmieszający do łez. Ludzie! Jak zobaczycie Dragon Half, to padniecie, a wasze ciało zacznie wykonywać niekontrolowane ruchy przy wtórze nerwowego rechotu. Każdy, komu pokazałem ten film, stwierdzał: „Stary, myślałem, że spadnę z krzesła, hehe, hyhy, hihi, buahaha!!!". No tak... mamy kolejny przypadek neurozy rechotalnej. Takie właśnie objawy wywołuje ta króciutka seria OAV. No, ale zacznijmy od początku...

Rycerze i Smoki to śmiertelni wrogowie, prawda? No i pewnie każdy wie, co się dzieje, gdy rycerz spotka smoka na swej drodze? Krwawa jatka? Źle! Gdy rycerz i smoczyca spotkają się, to niechybnie się zakochają, a efektem tego niecodziennego związku będzie dziewczyna o imieniu Mink – pół człowiek, pół smok, czyli Dragon Half (po japońsku: Doragon Halfu). Jak to możliwe? Wyjaśniam, że smoczyca zmienia się w piękną kobietę, w zależności od nastroju (i potrzeby), a potem składa jajko, z którego wylęga się niemowlę. Wszystko to dzieje się w świecie pełnym smoków, demonów, złych władców, czarowników, pół debilnych rycerzy walczących mieczami świetlnymi wyjmowanymi z hełmu, lotnisk z samolotami przypominającymi larwy, kiczowatych programów telewizyjnych dla zwariowanych panienek, no i oczywiście przystojnych Pogromców Smoków i pięknych dziewczyn pół – coś – tam. No i co? Chwytacie klimat?

Każda nastolatka ma swojego idola. Niezbyt fartownie zdarzyło się, że idolem Mink został Dick Saucer, będący gwiazdorem tamtejszej muzyki pop – coś na poziomie naszego disco polo. Wszystko byłoby OK., gdyby nie fakt, że Dick Saucer jest również zawodowym pogromcą smoków, a dla Mink posiadającej oprócz śliczniutkiej figury i miłej buźki również smoczy ogonek, różki i skrzydła to dosyć spory problem. Zresztą życie Mink i tak jest pełne rozczarowań. Ojciec nie lubi Dicka, uważając go za pozera (stary ignorant obsmarkał najnowsze wydanie Popcorna z Dickiem na okładce), do miasta gdzie mieszka Dick jest daleko, a na zdobycie biletu na koncert promujący jego najnowszą płytę kompaktową Mink nie ma co liczyć, no i oczywiście te skrzydła i ogon nie ułatwiają sprawy. Na szczęście czy też nieszczęście, sytuacja się zmienia.

W tym samym czasie zły lokalny Król pała żądzą zemsty na rycerzu,

Pozory czasem mylą. Wszystkie roznegliżowane samice pojawiające się w filmie nie są rodzaju ludzkiego, tylko smoczego lub żelkowatego i nie można o nich mówić, że jest to coś beeee, bo czy ktoś normalny widząc zdjęcie krowy rekordzistki powie, że to pornografia?









Na górze przykład 3 okładek mang, z prawej okładka jedynej wydanej anime zawierającej obie części serii.

(Dra)gon Half

który przed laty zdradził go i zamiast posiekać „na plasterki" Czerwonego Smoka (a raczej Smoczycę), zakochał się w niej. Nie może mu wybaczyć, że to nie on tulił piękną gadzinę w ramionach. Pojawia się jednak nowy czarownik Rosario, który wpada na pomysł, że zamiast mścić się bezpośrednio na rycerzu, można porwać jego córkę, która jest młodsza i ładniejsza niż matka, więc po co sobie zawracać głowę starym próchnem! Rosario zastawia pułapkę i porywa Mink do miasta, gdzie czeka na nią zły łysol... eee, to znaczy Król. Zresztą Mink spotyka w mieście również córkę łysola, fioletowłosą Księżniczkę Vinę, będącą prezesem fan klubu Dicka Saucera. Jak to zwykle przy spotkaniu dwóch bab zakochanych w jednym facecie bywa, wywiązuje się walka z wykorzystaniem magii, ziania ogniem, ognistych kul i walki na pięści, w wyniku czego Mink wpada na samego Dicka. Do tego wpada w jego ramiona, całkiem zresztą przypadkowo kopnięta przez



Fanki na całym świecie dostają maślanych oczu na widok ukochanego idola. Dotyczy to również Częściosmoków.





golema stworzonego magią Księżniczki Viny. Od tego momentu marzeniem Mink jest bilet na koncert Dicka oraz odnalezienie Magic People Potion (eliksiru mogącego zmienić ją w człowieka) po to, aby Dick w końcu zobaczył w niej kobietę. Na dodatek zły Król zleca Dickowi zabicie Czerwonego Smoka, kryjącego się niby pod postacią młodej fanki z ogonkiem.

No tak. Pokręcone. Zresztą cała akcja jest pokręcona jak makaronowe świderki. Mink pomagają dwie koleżanki z jej miasteczka i mysz potrafiąca spuchnąć do wielkości niedźwiedzia. Przeciw Mink staje beznadziejnie głupi rycerz mający mózg wielkości orzecha włoskiego (z czego jest dumny) i sam Saucer, cierpiący później na rozwolnienie, oraz chorobliwie zazdrosna o Dicka Księżniczka Vina, mająca za matkę chodzącą galaretkę – sama jest Slime Half.

Dragon Half składa się z dwóch OAV wydanych razem. Po obejrzeniu drugiej można by spodziewać się dalszych odcinków, ale, niestety, następne części nie zostały nigdy wyprodukowane. Nie pytajcie mnie dlaczego, ale domyślam się, że cały projekt związany z Dragon Half miał być chyba jednym wielkim dowcipem. Sporo jest w filmie scenek zorganizowanych w stylu Super Deformed, co w połączeniu z mimiką niektórych postaci daje super komiczny efekt. Wiecie jakie minki strzelają Czarodziejki w Sailor Moon? W Dragon Half minki postaci są po prostu bezbłędne! Zresztą pomysłów na rozśmieszenie widza autorzy mieli pod dostatkiem. Opowiadać szczegółów nie będę, bo jak przyjdzie do oglądania, to gagi przestaną być śmieszne. Na końcu odcinków przygrywa wspaniała muzyka. Jest to piosenka o... pomidorach, pod V Symfonię Ludwiga van Beethovena!

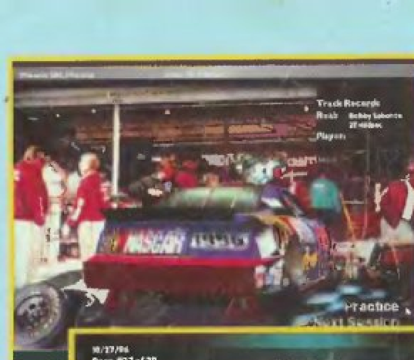
Cały film jest parodią stylu fantasy. Stąd te smoki, czarodzieje i rycerze. Dragon Half jest w sam raz dla każdego, nawet dla fanów fantasy – jako parodia. Na koniec coś wam poradzę – kiedy będziecie oglądać Dragon Half, trzymajcie się za brzuchy, żeby wam nie pękły!

Sayonara Mr. Root





To się nazywa „cieszyć się pełną piersią" po zwycięstwie w turnieju.







NASCAR RACING 2

SIERRA kupiła firmę PAPYRUS z powodu jednej gry. Tą grą jest NASCAR RACING 2 – jeden z bardziej oczekiwanych tytułów ostatniego roku. To najsłynniejsza gra wyścigowa obok GRAND PRIX 2 z MICROPROSE, dla której SIERRA stała się poważnym konkurentem na polu realistycznych wyścigów. Obie wspomniane gry stoją na zbliżonym, bardzo wysokim poziomie. Każda z nich akcentuje nieco inne elementy, ale w obu całość jest perfekcyjnie dopracowana. Wydaje się, że aktualnie na rynku wyścigów zaczynają królować gry spod znaku symulacji. Nawet opisywany miesiąc temu SCREAMER 2 nabrał pewnych cech realistycznych. Obecnie tylko DESTRUCTION DERBY 2 oferuje zwariowany klimat bez żadnych reguł. Ale zostawmy porównania i przejdźmy do sedna sprawy.







NASCAR RACING 2 jest najlepszą symulacją wyścigów NASCAR, jaką kiedykolwiek zrealizowano na PC. Szczególny nacisk twórcy gry położyli na odzwierciedlenie wszystkich reguł wyścigu, zachowania się bolidu oraz na opracowanie jak najdoskonalszego środowiska graficznego. Nad każdym z tych elementów pracowała oddzielna grupa. Trzeba przyznać, że team SIERRA/PAPYRUS dysponuje naprawdę niezłymi fachowcami – każdy z wymienionych elementów to oddzielne dzieło komputerowej sztuki.

Zacznijmy od grafiki, która jest doprawdy zadziwiająca. Złożoność otaczającego cię świata możesz docenić bawiąc się kilkunastoma ujęciami z rozmaitych kamer – od helikopterowej do malutkich kamer umieszczonych w zderzakach. Za pomocą funkcji REPLAY i opcji menu, nawet niezbyt utalentowany filmowiec może stworzyć ujęcia na miarę transmisji telewizyjnych. Gra może pracować zarówno w VGA, choć wtedy wygląda raczej średnio, oraz w trybie podwyższonej rozdzielczości – 640x480. Dopiero w tym trybie grafika nabiera skrzydeł. Wszystko dopracowane do najdrobniejszego szczegółu – wokół toru pełno jest rozmaitych budynków, różnych instalacji, trybun, karetek, sportowych samochodów, ludzi, drzew... Nie mówiąc już o tym, że same tory to 28 prawdziwych tras odwzorowanych z dokładnością co do centymetra i stopnia nachylenia. Także sposoby modelowania samochodów są bardzo efektowne i sugestywne. Refleksy na szybach, ruchy kierowcy, praca kół, zawieszenia, spaliny, dym... po prostu sportowy bolid jak z obrazka. A w dodatku, jak one pięknie się rozbijają. Kraksy wyglądają nadzwyczaj realistycznie – gięta karoseria, fruwające elementy samochodów, tłuczone szyby, dym, huk, pisk... Szczerze mówiąc, bardziej mi się podobają zderzenia w tej grze, niż w DESTRUCTION DERBY 2. Ach, byłbym zapomniał – jeśli masz więcej niż 24 MB RAM, to wszystkie tekstury wyświetlane są w trybie koloru 8-bitowego. Przekładając to na ludzki język – gra wygląda tak, że można spaść z krzesła. O grafice tej gry naprawdę można by napisać sporo. Możecie mi wierzyć na słowo albo – jeszcze lepiej – przekonać się sami!



Warto pamiętać, że ta gra to symulacja, a raczej najdokładniejsze odzwierciedlenie rzeczywistości. Twórcy dokładnie opisali sezon 1996 – kierowcy, samochody, drużyny... Tylko zasiąść za kierownicą i zmienić przeszłość. Podczas jazdy obowiązują cię precyzyjne przepisy, nad których przestrzeganiem czuwają sędziowie i będące w ich służbie kamery video. Dlatego musisz być dobry. Musisz być profesjonalistą przez duże „P"! Musisz się wykazać zarówno na torze, jak i podczas przygotowywania samochodu. Sportowy bolid to bardzo precyzyjna maszyna, ale jak każde takie cacko, musi być dokładnie wyregulowany i odpowiednio przygotowany do czekającego go biegu. Tak więc, w garażu możesz zmieniać rozmaite jego parametry. Spoilery, przełożenia i opony to tylko najprostsze z czekających cię zadań. Studiuj uważnie podręcznik i próbuj, ile wlezie – tych parametrów naprawdę nie wprowadzono dla zabawy. Wprawdzie poprzez zmiany nie uczynisz z wózka wymiatacza, ale pamiętaj, że tu chodzi o setne części sekundy.

Nie ma co się rozpisywać, bo i tak wszystkich plusów nie uda mi się przedstawić. Jest opcja multiplayer, pozwalająca grać ośmiu osobom przez sieć, jest możliwość dowolnego malowania samochodu, jest zarządzanie podzespołami podczas jazdy, jest taktyka, jest to i jest tamto... Pora ruszać! Jeśli jesteś wielbicielem realistycznych wyścigów, powinieneś mieć tę grę. Obowiązkowo!

KaYteck

Papyrus/Sierra'96
PC DOS 1 CD
486DX2/66 ■ 16 MB RAM ■ 30 MB HDD
VGA/SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE 32 GUS ■ MIDI
Autoryzowany dystrybutor zapowiedź: styczeń '97
IPS Computer Group (PC CD)
Za: tekstury, realizm, uszkodzenia
Przeciw: brak

DEMO – CD'40

